



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



TRABAJO ACADÉMICO

**APLICACIÓN DEL SOFTWARE JCLIC EN EL TEMA
ESTRUCTURA DEL CUERPO HUMANO CON LOS
ALUMNOS DEL 4TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PRIMARIA N° 70024
"LAYKAKOTA" PUNO- 2017**

**PRESENTADO POR
BLAS CONDORI JUSTO**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN COMPUTACIÓN Y DOCENCIA EN AULA DE
INNOVACIÓN PEDAGÓGICA**

JULIACA – PERÚ

2018



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

TRABAJO ACADÉMICO

**APLICACIÓN DEL SOFTWARE JCLIC EN EL TEMA
ESTRUCTURA DEL CUERPO HUMANO CON LOS
ALUMNOS DEL 4TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PRIMARIA N° 70024
"LAYKAKOTA" PUNO- 2017**

PRESENTADO POR

BLAS CONDORI JUSTO

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN COMPUTACIÓN Y DOCENCIA EN AULA DE
INNOVACIÓN PEDAGÓGICA**

APROBADA POR EL JURADO


PRESIDENTE

:


Dr. Obdulio Collantes Menis


PRIMER MIEMBRO

:


Mgtr. Dionisio Condori Cruz

SEGUNDO MIEMBRO

:


Mgtr. Luz Vianed Flores Ampuero



ESCUELA DE POSGRADO

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°110-2018-D-EPG/UANCV

Juliaca, 19 de Octubre del 2018.

VISTO:

Los Expedientes de, SEP. Educación Inicial (EI) N° 22089, 20536, 20535, 1364, 21169, 21105, 19043, 22081, SEP. Educación Básica Alternativa y Tutoría (EBAT) N°26179, 15460, 19776, 20894, 21541, 21833, 21936, SEP. Educación Bilingüe Intercultural (EBI) N°8943, 21758, 18562, 452, 18563, 1053, 19465, 21334, 20598 SEP. Enseñanza del Inglés Como Lengua Extranjera (EILE) N° 1174, 18235, 19754, 26874, 25730, 21757, SEP. Tecnología, Computación e Informática Educativa (TCIE) N° 19811, 19810, 19464, 20542, 22052, 693, SEP. Computación, y Docencia en Aula de Innovación Pedagógica (CDAIP) N°18339, 26492, 23945, 24749, 22289, SEP. Ciencias Sociales (CC.SS) N°19625, 21229, 22050, SEP. Comunicación y Psicología Educativa (CPE) N°19627, 18541, SEP. Educación Física y el Deporte Escolar (EF/DE) N°22053, 22051, 22054, SEP. Educación Primaria (EP) N°26734, 21542, SEP. Investigación, Didáctica y Docencia en Educación Superior (IDDES) N°22321, 21111, 884, SEP. Administración y Gestión de la Educación (AGE) N°21059, 19833, 21059, de diferentes Sedes, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, los egresados de los Programas de Segunda Especialidad Profesional en: Educación Inicial (EI), Educación Básica Alternativa y Tutoría (EBAT), Educación Bilingüe Intercultural (EBI), SEP. Enseñanza del Inglés Como Lengua Extranjera (EILE), Tecnología, Computación e Informática Educativa (TCIE), Computación, y Docencia en Aula de Innovación Pedagógica (CDAIP), Ciencias Sociales (CC.SS), Comunicación y Psicología Educativa (CPE), Educación Física y el Deporte Escolar (EF/DE), Educación Primaria (EP), Investigación, Didáctica y Docencia en Educación Superior (IDDES), Administración y Gestión de la Educación (AGE), de diferentes Sedes, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca; solicitan el sorteo de Jurados y Fijación de fecha para el Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico, requisitos para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional;

Que, el inciso b) del Artículo N° 5 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establece la modalidad de Examen de Suficiencia para optar el Título;

Que, los Artículos N° 12 al N° 25 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establecen los procedimientos para el referido examen de suficiencia; y

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "J" del artículo 17 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 64 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMBRAR a los Educación Inicial (EI), Educación Básica Alternativa y Tutoría (EBAT), Educación Bilingüe Intercultural (EBI), SEP. Enseñanza del Inglés Como Lengua Extranjera (EILE), Tecnología, Computación e Informática Educativa (TCIE), Computación, y Docencia en Aula de Innovación Pedagógica (CDAIP), Ciencias Sociales (CC.SS), Comunicación y Psicología Educativa (CPE), Educación Física y el Deporte Escolar (EF/DE), Educación Primaria (EP), Investigación, Didáctica y Docencia en Educación Superior (IDDES), Administración y Gestión de la Educación (AGE), de diferentes Sedes, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca; como se detalla en el artículo Segundo de la presente Resolución, siendo los Jurados los siguientes Docentes:

Presidente	:	Dr. Obdulio COLLANTES MENIS
Primer Miembro	:	Mgtr. Dionisio CONDORI CRUZ
Segundo Miembro	:	Mgtr. Luz Vianed FLORES AMPUERO

SEGUNDO.- DETERMINAR que el EXAMEN DE SUFICIENCIA Y SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO se llevará de acuerdo al siguiente detalle:

Lugar	:	Sede JULIACA
Fecha	:	Sábado 20 de octubre del 2018
Hora	:	9:00 a.m.



ESCUELA DE POSGRADO

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°110-2018-D-EPG/UANCV

Recurrentes

PROGRAMA SEP "Educación Inicial" (EI) Examen de Suficiencia

Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEDE	PROMOCIÓN
01	22089	1410808039	GARRIDO RAMOS DEISY	CUSCO	2014-I al 2015-I
02	20536	221C07094	DELGADO HUAMANI GLADIZ YONI	SICUANI	2012-I al 2013-I
03	20535	221C07090	QUISPE SIVANA CUSI YENNY	SICUANI	2012-I al 2013-I
04	1364	211C02023	CATARI QUISPE SUSANA GLADYS	PUNO	2011-I al 2012-I
05	21169	211C08022	HONOR BARRIOS LEONOR	CUSCO	2011-I al 2012-I
06	21105	21107C056	PACO SUCLI JACQUELINE	SICUANI	2010-I al 2011-I
07	19043	5TCI0027	OLARTEGUI VERA BERTHA OLIVA	AZANGARO	2007-I al 2007-II

PROGRAMA SEP "Educación Inicial" (EI) Sustentación de Trabajo Académico

Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEDE	PROMOCIÓN
01	22081	1610101578	CHIRINOS MURILLO IVONE	JULIACA	2015-I al 2016-I

PROGRAMA SEP "Educación Básica Alternativa y Tutoría" (EBAT) Examen de Suficiencia

Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEDE	PROMOCIÓN
01	26179	29101E132	PUMALEQUE MONTESINOS ROXANA	JULIACA	2009-I al 2009-II
02	15460	29101E056	CONDORI QUISPE LUIS MIGUEL	JULIACA	2009-I al 2009-II
03	19776	0128112044	BARRANTES SACACA TANIA MABEL	JULIACA	2008-I al 2008-II
04	20894	132190078004	ALMIRON DIAZ MARIA NATIVIDAD	TACNA	2013-I al 2014-II
05	21541	21108E030	YANQUE SALINAS MARIBEL	CUSCO	2010-I al 2011-I
06	21833	1EBA0075	VILCA RAMOS PIO NAPOLEON	JULIACA	2007-I al 2007-II
07	21936	1EBA0010	CHIPANA QUISPE MARYSOL	JULIACA	2007-I al 2007-II

PROGRAMA SEP "Educación Bilingüe Intercultural" (EBI) Examen de Suficiencia

Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEDE	PROMOCIÓN
01	8943	1EB00143	TICONA QUILLA HECTOR	JULIACA	2002-II al 2003-I
02	21758	8EB00283	VILCA ZAVALA ABRAHAM	CUSCO	2005-II al 2006-I
03	18562	5EB00226	YANA PUMA JUANA	AZANGARO	2006-II al 2007-I
04	452	2EB00880	LUNA FIGUEROA ANA MARIA	PUNO	2007-I al 2007-II
05	18563	5EB00254	QUISPE LUQUE PLACIDA	AZANGARO	2007-I al 2007-II
06	1053	15EB0084	CHIPANA LIMACHI CRUZ	DESAGUADERO	2007-II al 2008-I
07	19465	2EB00846	ORTIZ CUTIPA ELISA JUSTINA	PUNO	2007-II al 2008-I
08	21334	0728101003	QUISPE CUITO EMILIANO	SICUANI	2008-I al 2008-II
09	20598	6EB00259	CCALLOHUANCA CCOPA FREDY ELISEO	AYAVIRI	2007-I al 2007-II

PROGRAMA SEP "Enseñanza del Inglés Como lengua Extranjera" (EILE) Examen de Suficiencia

Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEDE	PROMOCIÓN
01	1174	21101H078	CAMPOS HUARILLOCLLA MATILDE	JULIACA	2010-I al 2011-I
02	18235	211H18015	LLAIQUE CCORAHUA ALBERTINA IVONNE	YAUARI	2011-I al 2012-I



ESCUELA DE POSGRADO

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°110-2018-D-EPG/UANCV

PROGRAMA SEP "Enseñanza del Inglés Como Lengua Extranjera" (EILE) Sustentación de Trabajo Académico

Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEDE	PROMOCIÓN
01	19754	1610200569	COLCA HUANCA ESTEFANNY LOLA	PUNO	2016-I al 2017-I
02	26874	1610200345	RODRIGUEZ HUANCA JESSICA VIRGINIA	PUNO	2016-I al 2017-I
03	25730	1610200348	RAMIREZ MAMANI CRISTOBAL	PUNO	2016-I al 2017-I
04	21757	1710101213	JARA CALLOHUANCA URIEL	JULIACA	2017-I al 2017-II

PROGRAMA SEP "Tecnología, Computación e Informática Educativa" (TCIE) Examen de Suficiencia

Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEDE	PROMOCIÓN
01	19811	3TCI0065	ZAPANA SANIZO MAUREEN LIDUVINA	JULI	2007-I al 2007-II
02	19810	3TCI0059	TACANAHUI ARIAS WALTHER	JULI	2007-I al 2007-II
03	19464	2TCI0076	ARCE RAMOS RICARDO WILBER	PUNO	2007-I al 2007-II
04	20542	1028113028	SONCCO CHIPANA ANDRES JUAN	AREQUIPA	2008-I al 2008-II
05	22052	211F33007	MEZA HUAMANI SENIA LILIA	ICA	2011-I al 2012-I

PROGRAMA SEP "Tecnología, Computación e Informática Educativa" (TCIE) Sustentación de Trabajo Académico

Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEDE	PROMOCIÓN
01	693	1510101716	GUTIERREZ FLORES LUIS ADRIAN	JULIACA	2015-I al 2016-I

PROGRAMA SEP "Computación Y Docencia Aula de Innovación Pedagógica" (CDAIP) Examen de Suficiencia

Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEDE	PROMOCIÓN
01	18339	21101U049	PELINCO RUELAS EDGAR	JULIACA	2010-I al 2011-I
02	26492	221U01013	URURI CUSI GUSTAVO ALONSSO	JULIACA	2012-I al 2013-I

PROGRAMA SEP "Computación y Docencia en Aula de Innovación Pedagógica" (CDAIP) Sustentación de Trabajo Académico

Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEDE	PROMOCIÓN
01	23945	1610200464	CONDORI JUSTO BLAS	PUNO	2016-I al 2017-I
02	24749	1610100737	BENITO TORRES JOVITA	JULIACA	2016-I al 2017-I
03	22289	1710101075	COASACA HUARAYA LEONIDAS	JULIACA	2017-I al 2017-II

PROGRAMA SEP "Ciencias Sociales" (CC.SS) Examen de Suficiencia

Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEDE	PROMOCIÓN
01	19625	21123P012	TITO LOPE LEON	ANDAHUAYLAS	2010-I al 2011-I
02	21229	221P01003	BARCENA CHAHUA SIXTO FREDY	JULIACA	2012-I al 2013-I

PROGRAMA SEP "Ciencias Sociales" (CC.SS) Sustentación de Trabajo Académico

Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEDE	PROMOCIÓN
01	22050	1710700050	MALAGA BEJAR EVELYN	SICUANI	2017-I al 2017-II

PROGRAMA SEP "Comunicación y Psicología Educativa" (CPE) Examen de Suficiencia

Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEDE	PROMOCIÓN
01	19627	211011036	JAEN PEREZ BETSABET CRISTIAM	JULIACA	2010-I al 2011-I
03	18541	211010131	SUCATICONA AGUILAR YENY AYDE	JULIACA	2011-I al 2012-I

PROGRAMA SEP "Educación Física y el Deporte Escolar" (EF/DE) Sustentación de Trabajo Académico

Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEDE	PROMOCIÓN
01	22053	1710700137	QUISPE ARAOZ SAUL	SICUANI	2017-I al 2017-II
02	22051	1710700136	QUISPE CRUZ DAVID	SICUANI	2017-I al 2017-II
03	22054	1510200301	CHURA JALIRI JULIO WILITH	PUNO	2015-I al 2016-I



ESCUELA DE POSGRADO

UANCV

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 110-2018-D-EPG/UANCV

PROGRAMA SEP "Educación Primaria" (EP) Examen de Suficiencia

Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEDE	PROMOCIÓN
01	26734	8EP00029	GAMARRA ZARATE DANIEL	CUSCO	2004-I al 2004-II
02	21542	29102B014	CHURA COAQUIRA GIL GUZMAN	PUNO	2009-I al 2009-II

PROGRAMA SEP "Investigación, Didáctica Y Docencia En Educación Superior" (IDDES) Examen de Suficiencia

Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEDE	PROMOCIÓN
01	22321	131117052	ALIAGA TAPIA MERY LUZ	PUNO	2013-I al 2014-I

PROGRAMA SEP "Investigación, Didáctica Y Docencia En Educación Superior" (IDDES) Sustentación de Trabajo Académico

Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEDE	PROMOCIÓN
01	21111	1710100988	CCAMA CONDORI HUGO ANSELMO	JULIACA	2017-I al 2017-II
02	884	1610101010	APAZA PANCA CYNTHIA MILAGROS	JULIACA	2016-I al 2017-I

PROGRAMA SEP "Administración y Gestión de la Educación" (AGE) Examen de Suficiencia

Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEDE	PROMOCIÓN
01	21059	221D02028	MEDINA SANCHEZ NANCY	PUNO	2012-I al 2013-I
02	19833	131109063	ZEVALLOS APAZA JUAN	JULIACA	2013-I al 2014-I
03	21059	1410109001	VILCA HUANCA PATRICIA	JULIACA	2014-I al 2015-I

TERCERO.- AUTORIZAR la difusión de la presente Resolución a la Coordinación General del Programa de Segunda Especialidad Profesional e interesados.

Regístrese, comuníquese y archívese.

UNIVERSIDAD ANDINA NESTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADODr. CPCs Abdulló Colantes Menis
DIRECTORUNIVERSIDAD ANDINA NESTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADOMg. Luis Chayña Aguilar
SECRETARIO ACADÉMICO

C.c.: Arch.

OCM:my

DISTRIBUCIÓN: COORDINACIÓN GENERAL SEP, INTERESADOS, ARCHIVO DIR.



Lleno de regocijo, amor esperanza,
dedico este proyecto, a cada uno de mis
seres queridos, quienes fueron y serán los
pilares fundamentales para concluir
satisfactoriamente.

Es para mí una gran satisfacción,
dedicarles a mi esposa Yolanda Huanca, a
mis hijos Dennis Blas y Paúl Kevin.



ÍNDICE

ÍNDICE	iv
INTRODUCCIÓN	vii

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO	9
1.1.1. Institución educativa donde se ejecuta	9
1.1.2. Duración	9
1.1.3. Sección y número de alumnos	9
1.2. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO	10
1.3. OBJETIVOS	11
1.3.1. Objetivo general	11
1.3.2. Objetivos específicos	11

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. BASES TEÓRICAS	13
2.1.1. Software	13
2.1.2. Características de un software	13
2.1.3. Software educativo	14
2.1.4. Software jclic	15
2.1.5. Características de jclic	17
2.1.6. Componentes	17
2.1.7. Compatibilidad y nuevas posibilidades	18
2.1.8. Tecnologías de la información y la comunicación (tic)	19



2.1.9. Ventajas y desventajas	20
2.1.10. Aprendizaje	22
2.1.11. Objetivos virtuales	23
2.1.12. Aprendizaje significativo	23
2.1.13. Aprendizaje significativo y aprendizaje mecánico	28
2.1.14. Cuerpo humano.....	29
2.1.15. Estructura del cuerpo humano	30
2.1.15.1. La cabeza	31
2.1.15.2. Otras partes de la cabeza.....	33
2.1.15.3. El brazo.....	34
2.1.15.4. La mano y los dedos	35
2.1.15.5. La pierna y el pie	37
2.1.15.6. Los huesos	38
2.2. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	39

CAPÍTULO III

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES.....	40
3.2. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	40

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS



TESIS UANCV



UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"



INTRODUCCIÓN

Presento a vuestra distinguida consideración el Trabajo Académico titulado: "APLICACIÓN DEL SOFTWARE JCLIC EN EL TEMA ESTRUCTURA DEL CUERPO HUMANO CON LOS ALUMNOS DE 4TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA No 70024 DEL BARRIO LAYKAKOTA DEL DISTRITO, PROVINCIA Y REGIÓN PUNO – 2017", con el propósito de cumplir las normas asignadas, según el Reglamento general de la Escuela de posgrado de la universidad.

El lugar donde se aplicó el software fue la Institución Educativa Primaria No 70024 "Laykakota" región Puno, en el nivel primario.

La poca utilización del manejo de las tecnologías pedagógicas para la ejecución de las sesiones de enseñanza repercute una formación incoherente en las corrientes de calidad que tiene estos medios, todo ello no a motivado a los docentes realizar sesiones académicas basadas en la utilización de un software educativo; en este caso escogieron software JClic que contribuye para el progreso del aprendizaje significativo.

El presente trabajo académico consta de 3 capítulos:

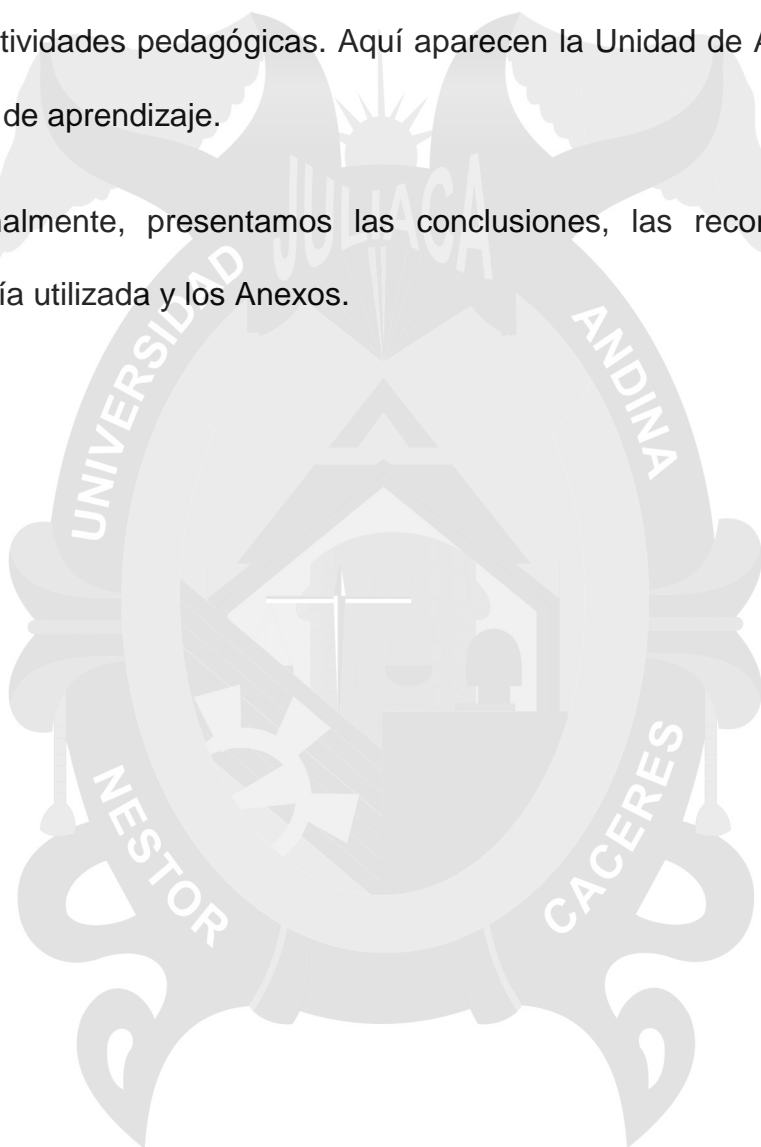
Primer capítulo, consta los ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO, en el que se indica el nombre del trabajo, el periodo de ejecución y la institución donde se ejecuta, justificación y los objetivos propuestos.



En el Segundo capítulo presentamos FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA, donde se exponen las teorías que soportan el tema de investigación.

En el tercer capítulo describimos la planificación, ejecución y resultados de las actividades pedagógicas. Aquí aparecen la Unidad de Aprendizaje y las sesiones de aprendizaje.

Finalmente, presentamos las conclusiones, las recomendaciones, la bibliografía utilizada y los Anexos.



CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO

Aplicación del Software Jclic en el tema Estructura del Cuerpo Humano con los alumnos del 4to Grado Sección "A" de la Institución Educativa Primaria No 70024 "Laykakota" Puno – 2017

1.1.1. Institución educativa donde se ejecuta

Institución Educativa Primaria No 70024 "Laykakota" Puno.

1.1.2. Duración

- Fecha de inicio : 18 de Setiembre del 2017
- Fecha de término : 31 de Noviembre del 2017

1.1.3. Sección y número de alumnos

Sección : Cuarto Grado "A"

Número de alumnos : 20

1.1.4. Responsable

Blas Condori Justo

1.2. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO

El programa JClic se enseña dentro del curso de Ciencia y Ambiente, cuyas funciones son permitir que los estudiantes del 4to grado de Primaria adquieran un aprendizaje significativo formando competencias conceptuales, procedimentales y actitudinales en el progreso de los diversos temas a trabajar, incluyendo temas de ecosistema, de manera interactiva y entretenida, logrando de esta manera un sólido aprendizaje en su formación integral.

La investigación y las tecnologías hoy nos induce a convivir con ellas e incorporar en nuestras labores de docencia. Inclusive, socialmente, vivimos el influjo de la globalización. Es por esto que exige la necesidad de aplicar el software y las herramientas de hardware, que permiten aprovechar en la enseñanza aprendizaje como material de apoyo. Se conoce que en los países que lideran los mejores sistemas educativos emplean software educativo que ayudan a posibilitar a los estudiantes un ambiente interactivo de aprendizaje en su quehacer educativo.

En consecuencia, la aplicación del programa educativo JClic por tener diversas presentaciones interactivas, permitirá que los estudiantes participen activamente en la adquisición de sus conocimientos y con ello logren aprendizajes significativos relacionando sus conocimientos previos con los nuevos, permitiéndoles adquirir una cultura científica que desarrollen capacidades, conocimientos y actitudes que permitan

desenvolverse en un mundo cada vez más satisfecho por el progreso científico y tecnológico.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo general

- Aplicar el Software Jclic en el tema Estructura del Cuerpo Humano con los alumnos de 4to Grado Sección "A" de la Institución Educativa Primaria del barrio Laykakota de la ciudad de Puno – 2017.

1.3.2. Objetivos específicos

- Aplicar el software JClic en el desarrollo del tema de ecosistema del área de Ciencia y Ambiente, con los alumnos de 4to Grado Sección "A" de la Institución Educativa Primaria del barrio Laykakota de la ciudad de Puno – 2017.
- Lograr que los alumnos del 4to grado de Educación Primaria obtengan aprendizajes significativos con la aplicación del software JClic, en el tema Estructura del Cuerpo Humano con los alumnos de 4to Grado Sección "A" de la Institución Educativa Primaria del barrio Laykakota de la ciudad de Puno – 2017.



- Diseñar las actividades académicas con la utilización de software JClic para el mejor aprendizaje significativo en los alumnos de 4to Grado Sección "A" de la Institución Educativa Primaria del barrio Laykakota de la ciudad de Puno.



CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. BASES TEÓRICAS

2.1.1. Software

El siglo del torreón (2002). Indica "es un conjunto de programas que un ordenador utiliza para manejar datos. Sin el software, los ordenadores serían como un elefante blanco, ya que no se podría usar para nada. Al instalar los programas a la computadora, empezará a funcionar como si tomara una formación breve; saber razonar y como manipular".

2.1.2. Características de un software

Fernández (2010) "indica:

- Permite la participación entre los estudiantes, la eficacia y evaluando lo aprendido.
- Permite la forma animada.

- Progreso de las destrezas a través del adiestramiento.
- Admite simular pasos complejos.
- Disminuye el tiempo que pone para distribuir gran importe de nociones proporcionando un trabajo ameno, apoyando al estudiante en sus trabajos con los medios informatizados.
- Ayuda el trabajo autónomo y tratamiento individual de las diferencias".

2.1.3. Software educativo

Significados (2018). "Es un programa pedagógico que elabora especialmente con esta finalidad. Los programas educativos son llamados plataformas educativas, programas educativos o informática educativa".

Núñez (2018). El programa Educativo "es definido como un material de enseñanza que están trazado para ser utilizado en una computadora en los asuntos de enseñar y aprender".

Rodríguez (2000). Indica "Es un servicio informático, que soporta en un bien definido como una habilidad pedagógica, la cual apoya claramente el asunto de enseñanza aprendizaje creando una firme herramienta para el progreso educacional del hombre del siglo".

Jesús (2011). En definitiva, “el programa educativo se puede indicar como un conjunto de tareas computarizados trazados con el propósito a usar el contenido y transcurso de instrucción enseñanza”.

Marqués (2010). “Se determinan valiosamente participativos, a partir del uso de sistemas como videos, sonidos, imágenes, diccionarios técnicos, instrucciones de habituados pedagogos, adiestramientos y esparcimientos educativos que apuntalan los trabajos de valoración y análisis.

El programa educativo trata de otras materias (matemática, dialecto, geografía, dibujo), de grafías diversas (a partir de informes, proporcionando búsqueda ordenada en los estudiantes, mediante un simulacro de anómalos) y ofrece un medio de trabajo más o menos impresionable a las ocurrencias de los estudiantes y en posibilidades de interacción”.

2.1.4. Software jclic

Xtec (2018). “Jclic es un programa informático que se utilizan para efectuar otras diligencias pedagógicas: juego de habilidad, adiestramientos de texto, palabras cruzadas. Las diligencias siempre se preparan para mostrar solas, sino encajonadas en idea. Un plan está constituido por acumulado de diligencias y series, que muestran el precepto en qué se han de exponer.

El anterior programa de JClic es Clic, ha sido utilizado desde 1992 que han sido instrumentos para profesores de varios países como objeto de creación y acciones pedagógicas para los educandos. JClic está desplegado en programa Java, es un programa código abierto y se utiliza diferentes ambientes y sistema operativo”.

El programa Clic ofrece dos maneras de acceder al programa JClic:

- a) **Visualizar las actividades en un applet:** Un applet es una aplicación de una página web. Los planes no permanecen almacenar en el disco duro: JClic lo descarga, lo maneja y últimamente lo borra. Si applet JClic no funciona correctamente se debe revisar el software Java de la PC.
- b) **Instalar las actividades:** El programa JClic contiene una ayuda la cual admite la descarga las acciones y los guardas en la librería de proyectos del computador. Los archivos se crean una vez ejecutado JClic, o se realiza la primera instalación del programa. Para visualizar los proyectos de la biblioteca es obligatorio instalar JClic. si al instalar el programa no se ejecuta y el programa no se pone en marcha es posible que sea ineludible comprobar la configuración del sistema de Java de su computador”.

2.1.5. Características de JClic

Xtec (2018). "JClic es un avance del software JClic, es un instrumento para uso didáctico con 10 años de creación. A lo extenso de este programa numerosos profesores y pedagogas han usado para realizar diligencias interacción donde se laboran y almacenan información en las diferentes espacios del currículum de formación trivial hasta secundaria".

2.1.6. Componentes

Tecno accesible (2018). "JClic consta de cuatro estudios:

- **JClic applet.** Applet admite acoplar las diligencias JClic en una página web.
- **JClic player.** Es una presentación autónoma una vez asentado ejecuta diligencias desde el disco rígido de la computadora (o desde la red) sin que sea imperioso ser conectado a Internet.
- **JClic author.** El programa accede crea, edita y publica las acciones de modo sencillo, visual e inconsciente.
- **JClic reports.** Un paradigma de recoger informes y genera las consecuencias de las actividades hechas **por los alumnos**".

Romero (2009). La aplicación (applet) "cuando se instala por primera vez es automática cuando contenga un proyecto JClic incrustado. Los otros tres se pueden instalar al computador contando Java WebStart".

2.1.7. Compatibilidad y nuevas posibilidades

Fernández (2010). "La aplicación JClic se ha hecho respetando al máximo la semejanza con el programa Clic 3.0, de modo que los programas existentes son automáticamente examinados con la nueva armazón. Éstas son ciertas de las primicias del JClic con relación a Clic 3.0:

- Manejo de ambientes gráficos de cliente (skins) personalizados, conforman las teclas y dispositivos escritos que encuadran las actividades.
- Utilizada gráficos con extensión BMP., GIF., JPG. y PNG.
- Agrega técnicas multimedia en dimensión WAV., MP3., AVI., MPEG., QuickTime. y Flash 2.0, también como de GIFs. movidos y con luminosidad.
- Resonancias de sucesos (ejecuta clic, concernir, consumir, acertar, abortar...) adaptables hacia cada diligencia o proyecto.

- Generador de gráficas (shapers) que inspeccionan el semblante de casetas de diligencias: con JClic no es forzoso que existan perpetuamente rectángulos.
- Mejoras visual: Riesgo de trazar código HTML en las cabinas, encaje de tipo de letra TrueType, contenido con modos de pendientes y tonos casi transparentes.
- Actuales particularidades de diligencias: período grande, inmenso de intentos, disposición de pixeles, acciones de retentiva con dos dispositivos de contenido, etc”.

Xtec (2018). “Puedes ver salientes particularidades en trabajo mirando al programa de demostración de JClic. Es un programa que permite utilizarlo, distribuirlo y modificarlo libremente respetando sus escenarios, la que contiene, enfatizar el dogma de autor y la permanencia de la autorización GPL en cualquier labor. El signo fuente de JClic se encuentra en el escenario de progreso”.

2.1.8. Tecnologías de la información y la comunicación (tic)

Gonzáles (2016). “La Tecnología de Información y Comunicación es un grupo de asistencia, redes, software que asumen una finalidad optimizar la eficacia de vida de la población adentro de un ambiente, completan a un método de investigación interconectado.

Las TIC se conjeturan como dos conjuntos, expresados Tecnología de Comunicación, conformada por radio, televisión y telefonía normal y Tecnologías de información, determinadas por digitalización de técnicas de órganos comprendidos.

Las TIC son instrumentos hipotéticos conceptuales, puntales y rutas que enjuician, acumulan, resumen, recobran y muestran indagación de signo más transformada.

El uso de las TIC personaliza una diferenciación valioso en la humanidad y una alteración importante para la formación, en los vínculos comunicaciones la manera de enseñar y formar prudencias.

Entre las Tecnologías de Información y Comunicación, TIC. Podemos mencionar a: televisión vía satélital, celular, computadora, Internet, DVD, los videos y teleconferencias, son aparatos que han sido transformado en parte de nuestra existencia diaria. Unos de ellos han convertido de una u otra forma de comunicarnos y de resolver indagación en nuestra humanidad".(p. 1)

2.1.9. Ventajas y desventajas

Área (2004). "Las TIC se han transformado un nuevo medio para la instrucción, sin retención para lograrlas beneficiar, hay que recapacitar a fondo la manera que anhelamos utilizar, asimismo colocar en habilidad nuestros conocimientos creativos para su

empleo y así responder una mayor seguridad. Aunque forman una buena elección para el perfeccionamiento de las causas de enseñanza, las TIC poseen algunas menguas en su uso.

a) Ventajas

- Aprendizaje cooperativo. Las herramientas facilitan las TICs proporcionando tarea en conjunto y la labor de cualidades sociales que atenúan el cambio de pensamientos y la colaboración.
- Alto valor de interdisciplinariedad. Los trabajos educativos ejecutados por computadora acceden a conseguir un valioso grado de interdisciplinariedad ya que el ordenador completo a su ligereza y gran contenido de acumulación accede ejecutar otros tipos de información muy extensa y transformada.
- Alfabetización tecnológica (digital, audiovisual). Hoy en día logramos en las corporaciones educativas un grupo de alumnos y pedagogos que permanecen tardos ante el adelanto de las técnicas, en cuanto a lo referente del uso del ordenador.
- Cada vez es mínimo este conjunto y tienden a dispersarse.
- Dada las penurias del universo actual, incluso para pagar los encargos (luz, telefonía etc.) se usa el computador, de modo que la tarea académico no es excepto.

- Catedrático y alumno tienen la obligación de renovar sus prudencias y especialmente en lo concerniente a la técnica digital, formas de audio y video, edición y acoplamiento, etc.

b) Desventajas

- Dado el aprendizaje cooperativo está sostenido en los modos sociales, una corporación ociosa puede intervenir en el enseñanza efectiva.
- Dado el acelerado progreso de las ciencias aplicadas, éstas estiran a permanecerse discontinuadas lo que obliga a actualizar frecuentemente el equipo y lograr en instruirse en nuevos software.
- El costo de los conocimientos no es ficción indigna por lo que hay que instalar de un presupuesto y habitual que acceda restablecer los grupos habitualmente. Hay que colocar en lugares seguros para su almacenaje para evitar el robo de los equipos”.

2.1.10. Aprendizaje

Pérez y Gardey (2008). “El aprendizaje es un asunto de ganancia de discernimientos, destrezas, costos y modos, facilitar mediante el estudio, la educación. Este pleito puede ser entendido de diversas

posturas, lo que están diferentes presunciones vinculadas al hecho de aprender”.

La enseñanza instituye varios tipos de instrucción. Puede aludirse el **aprendizaje por descubrimiento** (los comprendidos no se toman de modo pasivo, sino reordenados para concordarlos al bosquejo de cognición), el **aprendizaje receptivo** (el humano alcanza el adjunto y lo representa, pero no consigue revelar algo nuevo), el **aprendizaje significativo** (cuando el subyugado vincula sus discernimientos primeros con los nuevos y los dota los relaciona de acuerdo a su distribución cognitiva) y el **aprendizaje repetitivo** (emanado cuando se aprenden los datos sin concebirlos ni vincularlos con discernimientos precedentes)”.

2.1.11 . Objetos virtuales de aprendizaje

“Las TIC es un agregado de recursos digitales (computadora, cámaras, celulares, etc.), que son utilizados en los colegios, universidades, empresas, entre otro; en la enseñanza educativa en donde sus aplicaciones y están compuestos por tres dispositivos internos: implícitos, actividades de aprendizaje y dispositivos de contextualización”.

2.1.12 . Aprendizaje significativo

Palomino (2008). “La teoría del aprendizaje significativo fue ideado por David Paul Ausubel que plantea que la enseñanza del alumno

obedece de la organización cognitiva antes que se pertenezca con la nueva investigación, conviene concebirse que la "estructura cognitiva", es un agregado de simbólicos que una persona tiene en un comprobado ejido del discernimiento".

Educarchile (2010). "En el asunto de ubicación de la enseñanza, es de agregación grado estar al tanto que la distribución cognitiva del estudiante; no sólo se alterna de saber el conjunto de investigación que tiene, sino que sus propuestas que manipula como de su calidad de permanencia. Las primicias de enseñanza propuesto por Ausubel, brindan para el esquema de instrumentos metacognitivas consienten de conocer lo elementos de distribución sapiente del escolar, lo que nos admitirá una excelente disposición de la tarea educativa, y no se percibirá como un encaje que deba desplegarse que la enseñanza de los estudiantes emprenda de "cero", pues sino que, los alumnos poseen una sucesión de prácticas e ideas que afectan su enseñanza y pueden ser aplicados para su merced".

Maldonado (2015). "El compromiso del aprendizaje significativo, las nociones se agregan de manera sustantiva en la distribución cognitiva del estudiante.

Esto se consigue cuando el alumno atañe las nuevas nociones con lo inicialmente adquirido; pero asimismo es inevitable

que el estudiante se concierna por instruirse lo que se le queda exponiendo.

a) Ventajas del Aprendizaje Significativo

- Origina un apoyo aumento renovado de investigación.
- Proporciona nuevas nociones relacionado con los innatos de forma reveladora, ya que al estar despejados en la distribución cognitiva proporciona la conservación del nuevo implícito.
- La nueva investigación al ser referida con la antepuesto, se guarda en la evocación a extenso plazo.
- Es dinámico, respeta la educación de la enseñanza por parte del estudiante.
- Es particular, la aptitud de la enseñanza cumple las técnicas cognitivos del escolar.

b) Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo

- Significatividad lógica del material: El instrumento que muestra el experto al alumno corresponde estar constituido, para una buena comprensión.
- Significatividad psicológica del material: Que el alumno enlace el nuevo juicio con los previos y que comprenda. Asimismo

debe tener una evocación de extenso plazo, porque contrariamente se relegará uno en poco tiempo.

- Actitud favorable del alumno: La enseñanza no logra darse si el estudiante no desea. Este es un dispositivo de habilidades apasionados y actitudinales, donde el profesor logra mediar a modo de la estimulación.

c) Tipos de Aprendizaje Significativo

- Aprendizaje de representaciones: Cuando el alumno logra la terminología. Primero se instruye mensajes que figuran cosas reales que poseen conocido para él. Sin retención, no los iguala como clases.
- Aprendizaje de conceptos: El escolar, a partir de modos concretos, percibe que el vocablo mamá puede utilizarse por otros entes relatándose a sus madres. Asimismo se muestra cuando los alumnos en edad preescolar se imponen argumentos de enseñanza por aceptación o por innovación y alcanzan nociones neutras como gobierno, país, mamífero.
- Aprendizaje de proposiciones: Cuando se conoce el significado de las nociones, donde forma enunciados que sujeten dos o más nociones afirme o niegue algo. Así, una idea nueva es aprovechado al completarlo en su organización cognitiva con

las nociones previos. Este aprovechamiento se da en los siguientes pasos:

- Por diferenciación progresiva: Cuando la noción nueva se somete a nociones para acceder que el estudiante ya conocía.
- Por reconciliación integradora: Cuando la noción es nuevo y de mayor grado de introducción que las concepciones que el estudiante ya conocía.
- Por combinación: Cuando la noción es nueva tiene el mismo grado que los conocidos.

Ausubel imagina las nociones que el estudiante en palabras de representaciones de discernimiento, los cuales residen en la escritura que tiene un individuo en un instante establecido de su crónica sobre la situación. Estos diseños contienen diversos tipos de juicio sobre la situación, como son: hechos, acontecimientos, prácticas, anécdotas personales, modos, normas, etc.

d) Aplicaciones pedagógicas

- El docente debe dominar las nociones previas del estudiante, se debe aseverar que el volumen a presentar logre referirse con ideas previas, ya que al conocer lo que sabe el estudiante apoyo a la hora de proyectar.

- Establecer los instrumentos en la clase de forma lógica y ordenada, poseyendo en recuento que no interesa el contenido sino la manera en que se enseña a los estudiantes.
- Pensar la estimulación como agente primordial en la que el estudiante se incumba por instruirse, y el habituado que el estudiante se registra alegre en su clase, una forma providencial y una analogía óptima con el profesor, para que se estimule en el aprendizaje.
- El profesor al enseñar los conceptos debe usar ejemplos de bosquejo, esquemas o imagen”.

2.1.13 . Aprendizaje significativo y aprendizaje mecánico

Palomino (2008). “Una instrucción es significativa cuando los implícitos son: conectados de forma no ilegal y importante (no al pie de la letra) con lo que el estudiante ya sabe. Por analogía importante y no arbitraria se obliga concebir que las ideas se atañan con algún semblante existente especialmente notable de la organización cognoscitiva del estudiante, como un perfil, un distintivo ya indicador, una noción, una propuesta.

Esto aspira que en el asunto educativo, es primordial reflexionar lo que la persona ya sabe de tal modo que instituya una correlación con aquello que debe aprender. Este proceso tiene lugar si el educando tiene en su disposición cognitiva estos son:

ideas, propuestas, estables y definidos, las cuales la nueva averiguación logra interactuar.

El aprendizaje significativo sucede cuando un hecho de investigación se enlaza con una idea notable (subsunsor) pre efectivo en la distribución cognitiva, esto envuelve que los eventos, pensamientos, nociones y propuestas logran ser formados explicativamente en la medida que otros pensamientos, nociones o propuestas notables estén apropiadamente claras y utilizables en la distribución cognitiva del estudiante y trabajen como un punto de anclaje a las primeras.

El aprendizaje mecánico, inversamente al aprendizaje significativo, se origina cuando no concurren conceptos claros y convenientes, de tal modo que el hecho indagación es acumulada injustamente, sin interactuar con comprensiones pre- existentes, un ejemplo sería la enseñanza de técnicas en física, esta nueva encuesta es unida a la repartición cognitiva de manera fiel e injusta punto que constituye puras corporaciones injustas, "el estudiante falta de discernimientos anteriores notables y forzosos para formar que la faena de instrucción sea factiblemente revelador".

2.1.14 Cuerpo humano

Thibodeau, Patton y Kevin (2008). Es la organización mecánica del ser humano. "El organismo humano es una corporación que está constituido por diversos elementos organizados. El conjunto de

esos elementos viven dominados, constituyendo desiguales tejidos.

Los tejidos (óseo, muscular, nervioso) constituyen las partes y, a su vez en los órganos.

Los componentes del cuerpo humano esta formado por dos ramas primordiales: la anatomía y la fisiología, cada una con dirección distinta. La anatomía estudia la distribución y conformación del cuerpo y partes. La fisiología examina el desempeño del cuerpo y partes para expresar los agentes físicos y químicos comprometidos con la vida del cuerpo”.

2.1.15. Estructura del cuerpo humano

Moore (1992). “El organismo humano esta compuesto por cabeza, tronco y extremidades; los brazos son los miembros superiores y las piernas las inferiores. El tronco se compone en tórax y abdomen, articulándose a las extremidades superiores, inferiores y la cabeza.

Una de las técnicas de codificación del cuerpo humano, y sus aparatos constituyentes:

- Nivel atómico: Carbono, hidrógeno, oxígeno, nitrógeno, azufre y fósforo.
- Nivel molecular: Agua, proteínas, lípidos, hidroxapatita.
- Nivel celular: Intracelular, extracelular.

- Nivel anatómico: Tejido muscular, adiposo, óseo, piel, miembros y órganos.
- Nivel cuerpo íntegro: Masa corporal, volumen corporal, densidad corporal.

El organismo humano consta de otros niveles y está combinado de aparatos; a su vez están combinados por órganos conformado por tejidos, que están formados por células mezcladas por elementos.

El organismo humano tiene más de cincuenta billones de células. Todo esto se congrega en tejidos, las cuales se constituyen en partes, y está agregado por ocho aparatos o sistema locomotor (muscular y óseo), respiratorio, digestivo, excretor, circulatorio, endocrino, nervioso y reproductor".(p. 187)

2.1.15.1. La cabeza

Rouvière (1967). "La región de la parte anterior e inferior de la cabeza, en donde se ubican ojo, nariz y boca, se llama cara, la zona principal se ubica la frente y la barbilla el extremo inferior. Una vez quitada la cabeza de las porciones blandas, queda su esqueleto, la cabeza ósea, que se pronuncia con la primera vértebra del raquis, el atlas, mediante el occipital. Los huesos de la cabeza ósea esta organizado en dos grupos: cráneo y cara:

- **Cráneo:** Resguarda el encéfalo y alberga la oreja.
- **Cara:** Ocupa el aparato de la masticación (mandíbulas, dientes, músculos masticadores).

También, en ella se establecen los nervios cutáneos se albergan miembros de los sentidos: ojos, fosas nasales, lengua. A su vez, cráneo y cara están constituidos por otros huesos, todos ellos pares, excepto cinco: cuatro del cráneo (frontal, etmoides, esfenoides, occipital), y uno de la cara (vómer).

- **La boca:** Es por donde se ingieren los nutrientes a nuestro cuerpo.
- **La ceja:** Se sitúan en la frente, sobre los ojos, están constituidas por vellos o pelos pequeños.
- **La fosa nasal:** Son dos aberturas en la nariz.
- **La mejilla:** Es porción de la piel del rostro y cara.
- **El mentón / La barbilla:** Parte baja de la cara. Se ubicada abajo de la boca.
- **La nariz:** Es por donde ingresa el aire al organismo al momento de respirar, se puede olfatear la comida y se ubica sobre la boca. Se encuentra el sentido del olfato.

- **Los ojos:** Es por donde miramos, se ubican en el rostro y el sentido de la visión.
- **La oreja:** Se ubican a los dos lados de la cabeza y se utiliza para escuchar (oír) resonancias”.

2.1.15.2. Otras partes de la cabeza

Marguisa (2016). Las otras son:

- **“La cabeza:** Es la parte superior del cuerpo humano donde se ubica el cerebro.
- **El cuello:** Se inerva la cabeza con el cuerpo humano.
- **Los dientes:** Se ubican intrínsecamente de la boca y son para destrozar la comida.
- **La frente:** Se ubica en la parte principal del rostro.
- **La garganta:** Es el canal en el cual pasan las comidas hacia el abdomen.
- **La lengua:** Es el miembro en el cual se ubica el sentido del gusto. Se utiliza para pronunciar señales.
- **Las muelas:** Se ubican adentro de la boca en la porción superior e inferior; se utilizan para pulverizar o moler los alimentos.

- **Los párpados:** Cubierta externamente de los ojos, se abre y se cierra para lubricar el ojo.
- **Las pestañas:** Son vellos que se ubican en los párpados y sirven para salvaguardar al ojo.
- **El rostro:** Se ubican la boca, la nariz, los ojos, la frente, etc. La parte de delante de la cabeza”.

2.1.15.3. El brazo

Dominguez (2018). “Es un miembro superior, que se inerva desde la cintura escapular (que lo fija al tronco) y el antebrazo. Se inerva con la primera en la escápula y con el segundo en el cubito. El brazo además es la distribución semejante de un cuadrúpedo, en este caso la parte delantera”.

Sonrisa (2018). “El vocablo brazo suele referirse a la extremidad superior o anterior.

El hueso del brazo es el humero, se inerva con la escápula de la concavidad glenoidea y con el cubito (ulna) y radio en su epífisis proximal”.

- **El antebrazo:** Es parte del brazo en donde se ubican los nervios.
- **El brazo:** Se sitúa en la parte superior del cuerpo.

- **El codo:** Se sitúa en la porción media del brazo.
- **Los dedos:** Consta de cinco dedos en cada mano. Sirven para manejar con mayor exactitud cosas e instrumentos.
- **El hombro:** Se inervan el brazo con el cuerpo.
- **La muñeca:** Se sitúa el brazo con la mano. Es la unión que accede la oscilación de la mano.
- **La palma:** Se ubica en el interior de la mano y es donde nacen los dedos.

2.1.15.4. La mano y los dedos

Wikimedia (2018). Las manos (del latín: *manus*) “constituyen la extremidad del organismo humanitario, estando la cuarto fracción del miembro superior o torácico. Estas se ubican en los bordes de los antebrazos, son cogederos y consta de cinco dedos cada una. Comprenden desde la muñeca hasta la yema de los dedos del ser humano.

Es el primordial cuerpo para el manejo físico del medio. La punta de los dedos sujeta unas de las zonas con más terminación nerviosa del órgano humanitario; es importante fuente de inquisición palpable sobre el ambiente, por este motivo el sentido de la percepción se asocia inminentemente con las manos. Cada mano, está intervenida por el lóbulo del lado reverso del organismo.

Eternamente hay un absoluto referente la otra, la cual se confiará de diligencias como lo escrito, de este carácter, el personaje podrá ser izquierdo, si predomina la mano izquierda (sinistra) o si es derecha (diestra); este es una fisonomía propia. En cuanto a dimensión las manos más amplias de la historia anduvieron las de Robert Pershing Wadlow que calcularon 32,4 cm desde su muñeca al dedo corazón”.

Jiménez (2015). Dentro de este tenemos:

“**La mano:** Parte de la extremidad superior se usa para lograr manejar cosas.

- **El pulgar:** Es el primer dedo y su volumen es grueso y chico.
- **El dedo índice:** Es el dedo más expresivo: se utiliza para señalar direcciones u objetos.
- **El dedo medio / dedo (del) corazón:** Es el dedo más extenso en comparación con el resto.
- **El dedo anular:** Ubicado entre el dedo medio, tercer dedo de la mano, se utiliza para colocar el anillo de matrimonio
- **El dedo meñique:** Es el dedo más chico de la mano humana

- **La uña:** Es una estructura convexa del tejido duro y semitransparente que envuelve la cresta de todo dedo, esta ubicada en las regiones distales de los miembros..
- **El nudillo:** Es un pedazo de los huesos de la mano donde nacen los dedos”.

2.1.15.5. La pierna y el pie

Jiménez (2015). “El pie es la parte posterior de la extremidad que lleva todo el peso del cuerpo y accede la traslación.

- **La canilla:** (o **espinilla**) parte delantera de la pierna se ubica debajo de la rodilla.
- **El dedo de los pies:** Esta compuesto por cinco dedos en cada pie y sirven para conservar la proporción del cuerpo.
- **El muslo:** Este músculo encierra al fémur y se ubica en la parte superior de la pierna
- **El pie:** Se ubica en la parte mínimo de la pierna y la cual palpamos el suelo
- **La pierna:** extremo menor del cuerpo con la cual nos movemos.
- **La rodilla:** Es la coyuntura media de la pierna.

- **El tobillo:** Es una coyuntura menor de la pierna que se inerva con el pie y le da movimiento.

- **El talón:** Se ubica en la parte inferior trasera del pie”.

2.1.15.6. Los huesos

- **“La columna vertebral:** Organización de huesos que conservan al organismo humano rígido.
- **Las costillas:** Son los simientes que resguardan los órganos del pecho, pulmón y el corazón.
- **El cráneo:** Hueso que resguarda al cerebro.
- **El esqueleto:** Organización arraiga los huesos del organismo.
- **El fémur:** Es el hueso más extenso del organismo humano, se ubica en la pierna.
- **Los huesos:** Es la parte más dura del organismo humano.
- **Las vértebras:** Huesos que constituyen la columna vertebral”.

2.2. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

2.2.1. Cuerpo humano

Está conformado por cabeza, tronco y extremidades; los brazos son las partes superiores y las piernas las menores. El tronco esta conformado por el pecho y abdomen, intervando las extremidades superiores, inferiores y a la cabeza.

2.2.2. Software

Es un programa e instrucciones informáticas que acceden a ejecutar tareas en un ordenador.

2.2.3. Gráfico

Es una función gráfica es un tipo de grafía de datos, universalmente numerales, mediante recursos gráficos (líneas, vectores, superficies o símbolos), para que se declare sensorialmente la relación matemática o correlación estadística que almacenan entre sí.

2.2.4. Java

Es un programa encaminado a cosas que se acreditó a partir de su primera adaptación productivo de extensa propagación, la JDK 1.0 en 1996.

CAPÍTULO III

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES

Se planificó, diseñó, elaboró sesiones de aprendizaje en el Trabajo Académico su aplicación del programa educativo JClic, se pudo desarrollar con los educandos del 4to grado de la Institución Educativa Primaria "Laykakota" de la ciudad de Puno.

3.2. EJECUCIÓN

Para la ejecución del presente informe de experiencia profesional de campo titulado: "Aplicación del Software Jclic en el tema ecosistema con los alumnos de 4to grado de la Institución Educativa Primaria "Laykakkota" Departamento de Puno– 2016"; se desarrollaron una de serie de actividades de inicio, de proceso y de finalización los cuales se detallan a continuación.

Cuadro 01: Planificación de actividades

MES	ACTIVIDADES REALIZADAS	TIEMPO
Octubre	<ul style="list-style-type: none">• Diseño de las actividades con la aplicación del software educativo JClic en relación a la unidad didáctica	16 horas
octubre/ Noviembre	<ul style="list-style-type: none">• Aplicación y Desarrollo de las sesiones de aprendizaje del software educativo Jclic, conjuntamente con los alumnos del 4º grado sección "A" de la Institución Educativa Primaria N° 70 024 de Laykakota de Puno.	24 horas
Diciembre	<ul style="list-style-type: none">• Redacción del Trabajo Académico y contrastación de logro de objetivos y conclusiones.	16 horas

DISEÑO DEL SOFTWARE (DISEÑO DE PANTALLAS)

IMAGEN Nº 01

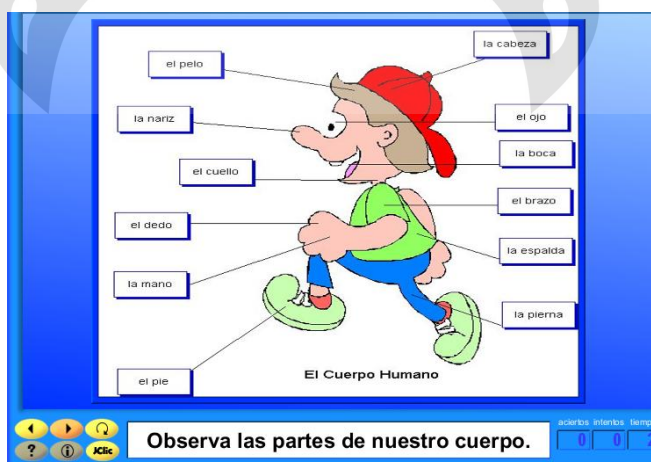
La pantalla indica al estudiante, la presentación del Software Educativo,
"Estructura del Cuerpo Humano".



Fuente: Elaboración propia

IMAGEN Nº 02

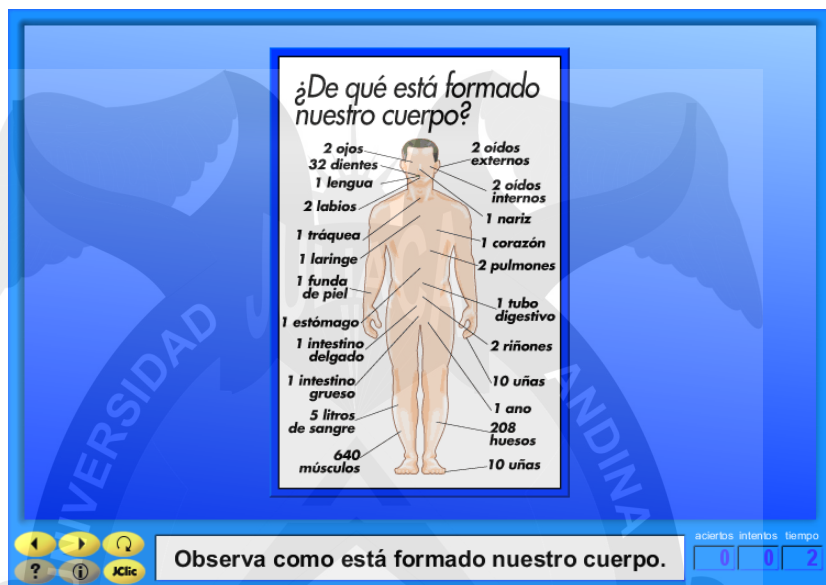
La pantalla indica al estudiante, observa las partes del cuerpo humano



Fuente: Elaboración propia

IMAGEN Nº 03

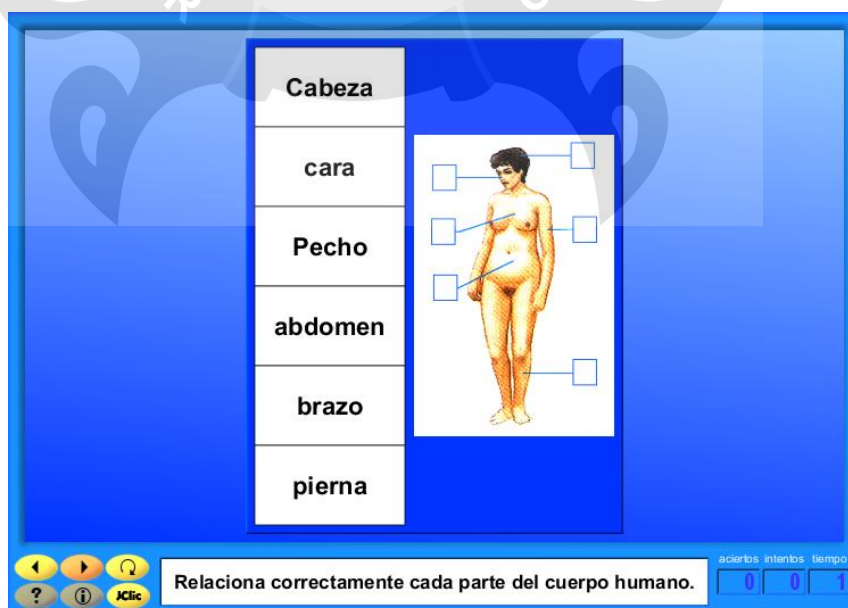
La pantalla indica al estudiante, Observa las partes del cuerpo humano



Fuente: Elaboración propia

IMAGEN Nº 04

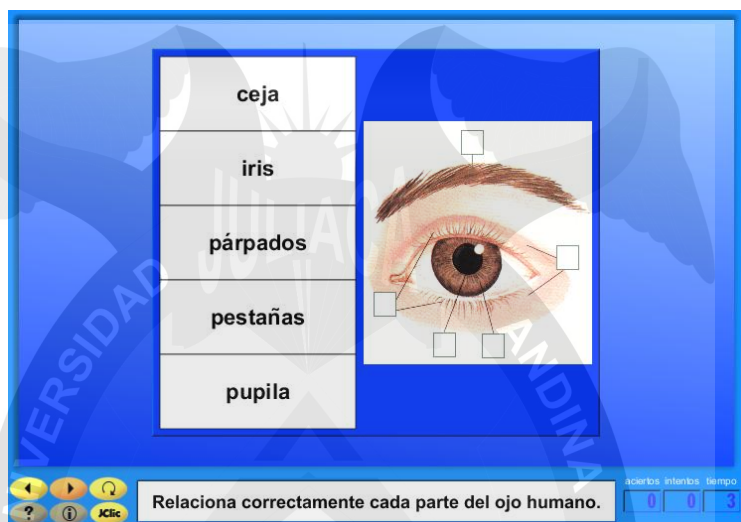
La pantalla indica al estudiante, Relaciona cada parte del cuerpo humano
arrastrando con el mouse haciendo coincidir



Fuente: Elaboración propia

IMAGEN Nº 05

La pantalla indica al estudiante, relaciona con las parte del ojo, arrastrando el mouse y haciendo coincidir con la imagen.



Fuente: Elaboración propia

IMAGEN Nº 06

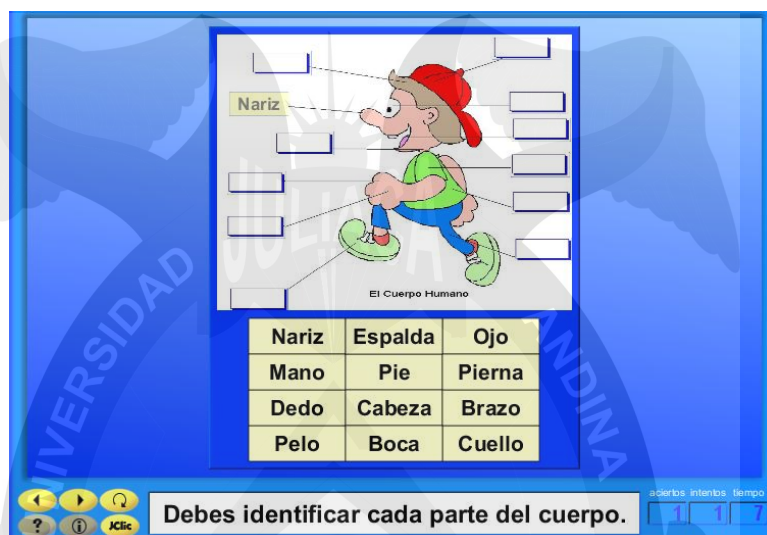
La pantalla indica al estudiante, escribe el nombre que corresponde a cada imagen que se muestra en la actividad



Fuente: Elaboración propia

IMAGEN Nº 07

La pantalla indica al estudiante, Identifica cada parte del cuerpo humano
arrastrando el mouse con cada parte.



Fuente: Elaboración propia

IMAGEN Nº 08

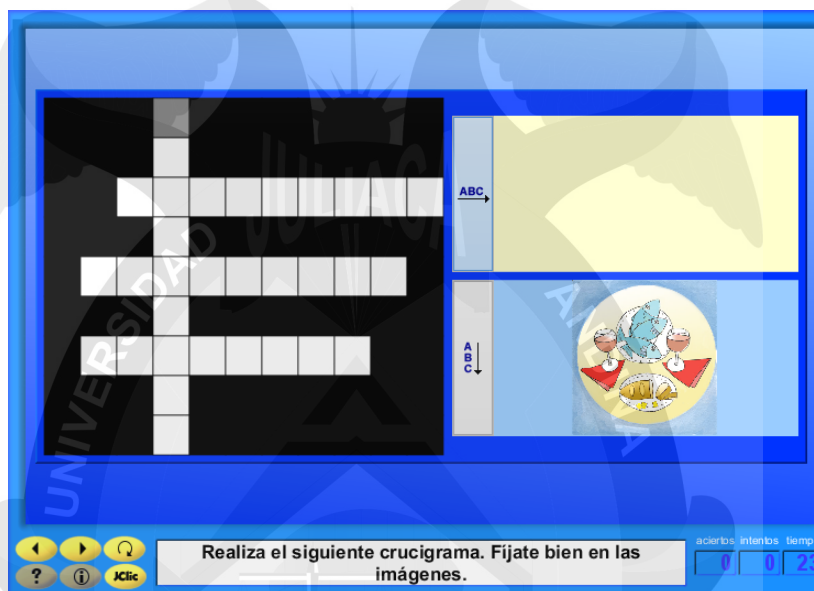
La pantalla indica al estudiante, la actividad rompecabezas en donde tendrá
que armar el esqueleto humano.



Fuente: Elaboración propia

IMAGEN Nº 09

La pantalla indica al estudiante, la actividad corresponde a crucigrama
tomando como referencia las flechas: horizontal y vertical



Fuente: Elaboración propia

CONCLUSIONES

- PRIMERA** : Se logro la implementación de del Software Educativo Jclic en el tema Estructura del Cuerpo Humano, con los alumnos del Cuarto Grado en la Institución Educativa Primaria No 70024 Laykakota de la Ciudad de Puno.
- SEGUNDA** : Se Utilizo el Software educativo JClic, para el desarrollo de las actividades del software ecosistema
- TERCERA** : El uso del software JClic como herramienta y estrategia metodológica permite una sesión de aprendizaje más dinámica y motivadora conllevando al desarrolla de aprendizajes significativos

RECOMENDACIONES

- PRIMERA** : Integrar al programa educativo JClic al progreso de enseñanza – aprendizaje como aprovechamiento pedagógico para los maestros para la innovación del quehacer educativo. Y con ello la obtención de aprendizajes significativos de nuestros estudiantes.
- SEGUNDA** : El programa educativo JClic debe incorporarse en la enseñanza de diversificación curricular a los métodos y técnicas del avance de enseñanza-aprendizaje.
- TERCERA** : Se recomienda el manejo de diversos programas educativos de las diferentes áreas en las Instituciones Educativas, ya que he experimentado que estos ayudan en forma importante en el aprendizaje de los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- Area, M. (2004): *Los medios y las tecnologías en la educación*. Madrid. Pirámide. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos107/marco-teorico-del-tic/marco-teorico-del-tic.shtml#bibliogaa>
- Dominguez, R. J. (2018). *Diccionario nacional o gran clásico de la lengua*. 14 de abril. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Brazo>
- Educarchile (2010). *Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel*. Recuperado de <http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/Teor%C3%ADa%20del%20aprendizaje%20significativo%20de%20David%20Ausubel.pdf>
- El siglo del torreón (2002). *Definición de software*. Lunes 30 de diciembre. Recuperado de <https://www.elsiglodetorreon.com.mx/noticia/14864.definicion-de-software.html>
- Fernández, A. (2010). *JClic*. Recuperado de <http://stellae.usc.es/red/blog/view/31598>
- Fernandez, G., I. (2010). *Software educativo*. Recuperado de <http://stellae.usc.es/red/blog/view/17138/software-educativo>
- González D. (2016). *Tecnología de la información y la comunicación*. P. 1. Lunes, 4. de julio. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos67/tics/tics.shtml>
- Jesús A. (2011). *Software educativo*. Sábado, 18 de junio. Recuperado de <http://humgbgh.blogspot.pe/2011/06/resumen-de-software-educativo.html>
- Jiménez, D. (2015). *Las partes del cuerpo*. Miércoles, 9 de septiembre. Recuperado de <http://micasa0011.blogspot.pe/>
- Maldonado V., M. A. (2015). *El aprendizaje significativo de David Paul Ausubel*. 21 de julio. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos10/dapa/dapa.shtml>
- Marguisa (2016). *El cuerpo humano. La cabeza*. Domingo, 1 de mayo. Recuperado de <http://huamancalcina.blogspot.pe/2016/05/el-cuerpo-humano-la-cabeza-la-boca-por.html>

- Marqués, P. (2010). *El software educativo. Definición de software educativo*. Recuperado de http://www.lmi.ub.es/te/any96/marques_software/
- Moore, K. L. (1992). *Clinically Oriented Anatomy (en inglés)* (3.^a edición). Baltimore: Williams & Wilkins. p. 187. ISBN 0-683-06133-X. Recuperado de.
- Núñez R., N. (2018). Concepción del Software educativo. Recuperado de <http://www.eumed.net/libros-gratis/2010a/669/Concepcion%20del%20Software%20educativo.htm>
- Palomino N. W. (2008). *Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel*. 12 de agosto. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos6/apsi/apsi.shtml>
- Pérez P., J. y Gardey, A. (2008). Definición de aprendizaje. Recuperado de <https://definicion.de/aprendizaje/>
- Rodríguez, L. (2000), Concepción del Software educativo. Recuperado de <http://www.eumed.net/libros-gratis/2010a/669/Concepcion%20del%20Software%20educativo.htm>
- Romero T., F. (2009). *El programa "JCLIC". una aplicación didáctica en el aula de apoyo*. Julio. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4984.pdf>
- Rouvière, H. (1967). *Anatomía Humana, descriptiva y topográfica*. Casa Editorial Bailly-Bailliere S.A.: (3 vol.), Madrid, 1967. Recuperado de [http://enciclopedia.us.es/index.php/Cabeza_\(anatom%C3%ADa_humana\)](http://enciclopedia.us.es/index.php/Cabeza_(anatom%C3%ADa_humana))
- Significados (2018). *Qué es un software educativo*. Recuperado de <https://www.significados.com/software-educativo/>
- Sonrisa (2018). *El brazo*. Recuperado de <http://www.sonria.com/glossary/brazo/>
- Tecno accesible (2018). *JClic Características*. Recuperado de <https://tecnoaccesible.net/content/jclic>
- Thibodeau, G. A.; Patton y Kevin T. (2008). *Estructura y función cuerpo humano*. Elsevier España. ISBN 9788480863551. Recuperado de https://es.wikidia.org/wiki/Cuerpo_humano
- Wikimedia (2018). La mano. 22 de marzo. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Mano>



Xtec (2018). ¿Qué es el JClic?. Recuperado de
<http://clic.xtec.cat/es/jclic/howto.htm>





ANEXOS

SESIÓN DE APRENDIZAJE I

I.- DATOS INFORMATIVOS

1.1.- INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: 70 024 del Barrio Laykakota de Puno.
1.2.- GRADO Y SECCIÓN	: A, B, C y D
1.3.- TEMA	: El programa JClic (SOFTWARE EDUCATIVO)
1.4.- DENOMINACIÓN	: La estructura del cuerpo humano.
1.5.- COMPETENCIA DEL AREA MUNDO FÍSICO)	: Comprensión y aplicación de tecnologías JClic (EL MUNDO FÍSICO)
1.6.- APRENDIZAJE ESPERADO	: Utiliza las herramientas de JClic
1.7.- DESTREZA	: Identifica, reconoce al comprender usando conocimientos.
1.8.- VALOR	: Respeto y responsabilidad.
1.9.- DOCENTE DE AULA	: Blas Condori Justo.
1.10.- FECHA	: 16 al 20 de octubre del 2017.
1.11.- TIEMPO	: 90 minutos.

II.-SECUENCIA METODOLÓGICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO
Actividad de inicio.	<ul style="list-style-type: none">✓ Saludo del docente.✓ Control de asistencia.✓ Recuerdo las normas de convivencia.	<ul style="list-style-type: none">• Nómina de alumnos• Normas de convivencia	5'
Motivación.	<ul style="list-style-type: none">✓ Se realiza mediante un video "el gato con botas". "que la apariencia no es siempre lo que parece"	<ul style="list-style-type: none">• Data• Video.	5'
Recuperación de saberes previos.	Se formula preguntas de forma abierta para los estudiantes: ¿Qué es el programa JClic? ¿Conoces alguna herramienta del Software Educativo?	<ul style="list-style-type: none">• La voz humana.	5'
Generación de conflicto-cognitivo.	Mediante las siguientes interrogantes <ul style="list-style-type: none">✓ ¿Reconoces alguna herramienta?✓ ¿Crees que es importante conocer la herramienta de JClic? Seguidamente se indica el propósito de la sesión Propósito: Al finalizar la sesión los estudiantes serán capaces de reconocer la presentación del Software Educativo, "La Estructura del Cuerpo Humano"	<ul style="list-style-type: none">• Proyector.• Computadora.• Voz humana.	

Construcción del nuevo aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none">✓ Los estudiantes recibirán una orientación de trabajo referente al tema en el cual identificarán la herramienta de la Estructura del Cuerpo Humano.✓ Mediante la orientación los estudiantes identificarán la herramienta del Estructura del Cuerpo Humano y comentaran con el docente respecta al contenido.✓ A través de un ejercicio práctico ejecutado por el docente los estudiantes precisaran la importancia del Cuerpo Humano, identificando la herramienta mencionada (JCLIC) para su correcta manipulación.	<ul style="list-style-type: none">• Proyector.• Computadora.• Voz humana.• Diapositivas	35'
Aplicación de lo aprendido.	<ul style="list-style-type: none">✓ Luego los estudiantes ingresaran la figura de las partes del cuerpo humano en el programa.✓ Los estudiantes son evaluados durante todo el proceso de trabajo realizado.✓ Se les pide a los estudiantes guardar su trabajo en la computadora y/o memoria externa.✓ A manera de repaso los estudiantes realizan las actividades de su libre elección.	<ul style="list-style-type: none">• Proyector.• Computadora.• Voz humana.	35'
Meta cognición.	<ul style="list-style-type: none">✓ Los niños reflexionan sobre lo aprendido a través de las siguientes preguntas.✓ ¿Qué hemos aprendido?✓ ¿Cómo hemos aprendido?✓ ¿Para qué nos servirá los que hemos aprendido?	<ul style="list-style-type: none">• Proyector.• Computadora.• Voz humana.	5'



EVALUACIÓN		
CRITERIOS	INDICADORES	TECNICA/INSTRUMENTOS
Comprensión y aplicación de tecnologías.	<ul style="list-style-type: none">Los estudiantes descubren las partes del cuerpo humano en el programa de JClic.Crea y copia de las figuras del cuerpo humano de forma práctica.Utiliza las herramientas de la pestaña INICIO de forma práctica	Observación /Lista de cotejos.
ACTITUD	INDICADORES	INSTRUMENTOS
RESPECTO	-Respeto la opinión de sus compañeros.	Lista de cotejos
BIBLIOGRAFÍA	LINKOGRAFÍA	
FUENTE: Computación de primaria internet.	FUENTE:	

Puno, 16 de octubre del 2017.

Blas Condori Justo Docente del Taller de AIP

BLAS CONDORI JUSTO
DOCENTE DEL AIP

FIRMA O SELLO
SUB DIRECTOR DE LA IEP 70 024
LAYKAKOTA

SESIÓN DE APRENDIZAJE II

I.- DATOS INFORMATIVOS

1.1.- INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: 70 024 del Barrio Laykakota de Puno
1.2.- GRADO Y SECCIÓN	: A, B, C y D
1.3.- TEMA	: El programa JClíc (SOFTWARE EDUCATIVO)
1.4.- DENOMINACIÓN	: Las partes del cuerpo humano
1.5.- COMPETENCIA DEL AREA MUNDO FÍSICO)	: Comprensión y aplicación de tecnologías JClíc (EL
1.6.- APRENDIZAJE ESPERADO	: Utiliza las herramientas de JClíc
1.7.- DESTREZA	: Identifica, reconoce al comprender usando conocimientos.
1.8.- VALOR	: Respeto y responsabilidad.
1.9.- DOCENTE DE AULA	: Blas Condori Justo
1.10.- FECHA	: 23 al 27 de octubre del 2017.
1.11.- TIEMPO	: 90 minutos.

II.-SECUENCIA METODOLÓGICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO
Actividad de inicio.	<ul style="list-style-type: none">✓ Saludo del docente.✓ Control de asistencia.✓ Recuerdo las normas de convivencia.	<ul style="list-style-type: none">• Nómina de alumnos• Normas de convivencia	5'
Motivación.	<ul style="list-style-type: none">✓ Se realiza mediante un video "el cuerpo humano". "que la apariencia no es siempre lo que parece"	<ul style="list-style-type: none">• Data• Video.	5'
Recuperación de saberes previos.	Se formula preguntas de forma abierta para los estudiantes: ¿Qué es el cuerpo humano? ¿Conoces las partes del cuerpo humano?	<ul style="list-style-type: none">• La voz humana.	5'
Generación de conflicto-cognitivo.	Mediante las siguientes interrogantes <ul style="list-style-type: none">✓ ¿Reconoces las partes del cuerpo humano?✓ ¿Crees que es importante conocer las partes de nuestro cuerpo? Seguidamente se indica el propósito de la sesión. Propósito: Al finalizar la sesión los estudiantes serán capaces de reconocer "Las Partes del Cuerpo Humano" en JClíc.	<ul style="list-style-type: none">• Proyector.• Computador a.• Voz humana.	
Construcción del nuevo aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none">✓ Los estudiantes recibirán una orientación de trabajo referente al tema en el cual identificarán las Partes del Cuerpo Humano.✓ Mediante la orientación los estudiantes identificarán la herramienta de las partes del Cuerpo Humano y comentarán con el docente respecto al contenido.	<ul style="list-style-type: none">• Proyector.• Computador a.• Voz humana.• Diapositivas	35'



	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A través de un ejercicio práctico ejecutado por el docente los estudiantes precisaran la importancia del Cuerpo Humano, identificando las partes del cuerpo humano en la herramienta mencionada (JCLIC) para su correcta manipulación. 		
Aplicación de lo aprendido.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego los estudiantes identificarán la figura de las partes del cuerpo humano en el programa. ✓ Los estudiantes son evaluados durante todo el proceso de trabajo realizado. ✓ Se les pide a los estudiantes guardar su trabajo en la computadora y/o memoria externa. ✓ A manera de repaso los estudiantes realizan las actividades de su libre elección, al relacionar las partes del cuerpo humano con las palabras que le corresponde. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector. • Computador a. • Voz humana. 	35'
Meta cognición.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños reflexionan sobre lo aprendido a través de las siguientes preguntas. ✓ ¿Qué hemos aprendido? ✓ ¿Cómo hemos aprendido? ✓ ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido? ✓ ¿Recordaré inmediatamente relacionando con mi cuerpo? 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector. • Computador a. • Voz humana. 	5'
EVALUACIÓN			
CRITERIOS	INDICADORES	TECNICA/INSTRUMENTOS	
Comprensión y aplicación de tecnologías.	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes observan las partes del cuerpo humano en el programa de JCLic. • Crea y copia de las figuras de las partes del cuerpo humano de forma práctica. • Utiliza las herramientas de la pestaña INICIO de forma practica 	Observación /Lista de cotejos.	
ACTITUD	INDICADORES	INSTRUMENTOS	
RESPETO	-Respeto la opinión de sus compañeros.	Lista de cotejos	
BIBLIOGRAFÍA	LINKOGRAFÍA		
FUENTE: Computación de primaria internet.	FUENTE:		

Puno, 23 de octubre del 2017.

Blas Condori Justo Docente del Taller de AIP

BLAS CONDORI JUSTO
DOCENTE DEL AIP

FIRMA O SELLO
SUB DIRECTOR DE LA IEP 70 024

SESIÓN DE APRENDIZAJE III

I.- DATOS INFORMATIVOS

1.1.- INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: 70 024 del Barrio Laykakota de Puno.
1.2.- GRADO Y SECCIÓN	: A, B, C y D
1.3.- TEMA	: El programa JClic (SOFTWARE EDUCATIVO)
1.4.- DENOMINACIÓN	: La conformación del cuerpo humano.
1.5.- COMPETENCIA DEL AREA MUNDO FÍSICO)	: Comprensión y aplicación de tecnologías JClic (EL
1.6.- APRENDIZAJE ESPERADO	: Utiliza las herramientas de JClic
1.7.- DESTREZA	: Identifica, reconoce al comprender usando conocimientos.
1.8.- VALOR	: Respeto y responsabilidad.
1.9.- DOCENTE DE AULA	: Blas Condori Justo.
1.10.- FECHA	: 30 de octubre al 03 de noviembre del 2017.
1.11.- TIEMPO	: 90 minutos.

II.-SECUENCIA MEETODOLÓGICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO
Actividad de inicio.	<ul style="list-style-type: none">✓ Saludo del docente.✓ Control de asistencia.✓ Recuerdo las normas de convivencia.	<ul style="list-style-type: none">• Nómina de alumnos• Normas de convivencia	5'
Motivación.	<ul style="list-style-type: none">✓ Se realiza mediante un video "partes del cuerpo humano". "que la apariencia no es siempre lo que parece"	<ul style="list-style-type: none">• Data• Video.	5'
Recuperación de saberes previos.	Se formula preguntas de forma abierta para los estudiantes: ¿Cómo está conformado nuestro cuerpo en el programa JClic? ¿Conoces algunas partes dentro de nuestro cuerpo?	<ul style="list-style-type: none">• La voz humana.	5'
Generación de conflicto-cognitivo.	Mediante las siguientes interrogantes <ul style="list-style-type: none">✓ ¿Reconoces algunas partes principales de nuestro cuerpo?✓ ¿Crees que es importante conocer las partes dentro y fuera de nuestro cuerpo en JClic? Seguidamente se indica el propósito de la sesión. Propósito: Al finalizar la sesión los estudiantes serán capaces de reconocer las partes principales dentro y fuera de nuestro cuerpo humano.	<ul style="list-style-type: none">• Proyector.• Computadora.• Voz humana.	

Construcción del nuevo aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes recibirán una orientación de trabajo referente al tema en el cual identificarán la herramienta del reconocimiento dentro y fuera del Cuerpo Humano. ✓ Mediante la orientación los estudiantes identificarán las partes dentro y fuera del cuerpo humano y comentaran con el docente respecta al contenido. ✓ A través de un ejercicio práctico ejecutado por el docente los estudiantes precisaran la importancia de las partes dentro y fuera del Cuerpo Humano, identificando a través de la herramienta (JCLIC) para su correcta manipulación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector. • Computador a. • Voz humana. • Diapositivas 	35'
Aplicación de lo aprendido.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ingresaran la figura de las partes del cuerpo humano en el programa JClíc. ✓ Los estudiantes son evaluados durante todo el proceso de trabajo realizado. ✓ Se les pide a los estudiantes guardar su trabajo en la computadora y/o memoria externa. ✓ A manera de repaso los estudiantes realizan las actividades de su libre elección referidos a las partes del cuerpo humano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector. • Computador a. • Voz humana. 	35'
Meta cognición.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños reflexionan sobre lo aprendido a través de las siguientes preguntas. ✓ ¿Qué hemos aprendido? ✓ ¿Cómo hemos aprendido? ✓ ¿Para qué nos servirá los que hemos aprendido? ✓ ¿Desearías aprender más? 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector. • Computador a. • Voz humana. 	5'



EVALUACIÓN		
CRITERIOS	INDICADORES	TECNICA/INSTRUMENTOS
Comprensión y aplicación de tecnologías.	<ul style="list-style-type: none">Los estudiantes observan las partes del cuerpo humano reconociendo en el programa de JClic.Crea y copia de las figuras del cuerpo humano de forma práctica.Utiliza las herramientas de la pestaña INICIO de forma práctica	Observación /Lista de cotejos.
ACTITUD	INDICADORES	INSTRUMENTOS
RESPECTO	-Respeto la opinión de sus compañeros.	Lista de cotejos
BIBLIOGRAFÍA	LINKOGRAFÍA	
FUENTE: Computación de primaria internet.	FUENTE:	

Puno, 30 de octubre del 2017.

Blas Condori Justo Docente del Taller de AIP

BLAS CONDORI JUSTO
DOCENTE DEL AIP

FIRMA O SELLO
SUB DIRECTOR DE LA IEP 70 024
LAYKAKOTA

SESIÓN DE APRENDIZAJE IV

I.- DATOS INFORMATIVOS

1.1.- INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: 70 024 del Barrio Laykakota de Puno.
1.2.- GRADO Y SECCIÓN	: A, B, C y D
1.3.- TEMA	: El programa JClic (SOFTWARE EDUCATIVO)
1.4.- DENOMINACIÓN	: Relaciona las partes del cuerpo humano.
1.5.- COMPETENCIA DEL AREA MUNDO FÍSICO)	: Comprensión y aplicación de tecnologías JClic (EL
1.6.- APRENDIZAJE ESPERADO	: Utiliza las herramientas de JClic
1.7.- DESTREZA	: Identifica, reconoce al comprender usando conocimientos.
1.8.- VALOR	: Respeto y responsabilidad.
1.9.- DOCENTE DE AULA	: Blas Condori Justo.
1.10.- FECHA	: 06 al 10 de noviembre del 2017.
1.11.- TIEMPO	: 90 minutos.

II.-SECUENCIA METODOLÓGICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO
Actividad de inicio.	<ul style="list-style-type: none">✓ Saludo del docente.✓ Control de asistencia.✓ Recuerdo las normas de convivencia.	<ul style="list-style-type: none">• Nómina de alumnos• Normas de convivencia	5'
Motivación.	<ul style="list-style-type: none">✓ Se realiza mediante un video "las partes principales del cuerpo humano". "que la apariencia no es siempre lo que parece"	<ul style="list-style-type: none">• Data• Video.	5'
Recuperación de saberes previos.	Se formula preguntas de forma abierta para los estudiantes: ¿Puedo relacionar las palabras con las partes del cuerpo humano en el programa JClic? ¿Conoces alguna forma de relacionar?	<ul style="list-style-type: none">• La voz humana.	5'
Generación de conflicto-cognitivo.	Mediante las siguientes interrogantes <ul style="list-style-type: none">✓ ¿Reconoces alguna herramienta de relacionar las palabras con las partes del cuerpo humano?✓ ¿Crees que es importante conocer la herramienta de relacionar en el programa de JClic? Seguidamente se indica el propósito de la sesión. Propósito: Al finalizar la sesión los estudiantes serán capaces de relacionar las palabras con las partes del cuerpo humano en el programa	<ul style="list-style-type: none">• Proyector.• Computadora.• Voz humana.	



	de JClíc.		
Construcción del nuevo aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes escuchala orientación de trabajo referente al tema en el cual identificaran la relación de las palabras con las partes del cuerpo humano. ✓ Mediante la orientación los estudiantes identificaran las partes del Cuerpo Humano sin equivocaciones y comentaran con el docente respecto al contenido. ✓ A través de un ejercicio práctico ejecutado por el docente los estudiantes precisaran la importancia d la relación de palabras con el cuerpohumano, con la ayuda de la herramienta (JCLIC) para su correcta manipulación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector. • Computador a. • Voz humana. • Diapositivas 	35'
Aplicación de lo aprendido.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes iniciarán la manipulación en relacionar las palabras con las partes del cuerpo humano en el JClíc. ✓ Los estudiantes son evaluados durante todo el proceso de trabajo realizado. ✓ Concluida el trabajo los estudiantes guardan su trabajo en la computadora y/o memoria externa. ✓ A manera de repaso los estudiantes realizan las actividades de su libre elección relacionado las partes del cuerpo y otros referidos al tema. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector. • Computador a. • Voz humana. 	35'
Meta cognición.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños reflexionan sobre lo aprendido a través de las siguientes preguntas. ✓ ¿Qué hemos aprendido? ✓ ¿Cómo hemos aprendido? ✓ ¿Para qué nos servirá los que hemos aprendido? ✓ ¿Debo seguir aprendiendo? 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector. • Computador a. • Voz humana. 	5'



EVALUACIÓN		
CRITERIOS	INDICADORES	TECNICA/INSTRUMENTOS
Comprensión y aplicación de tecnologías.	<ul style="list-style-type: none">Los estudiantes relacionan las partes del cuerpo humano en el programa de JClic.Crea y copia de las figuras del cuerpo humano de forma práctica cambiando de colores y letras.Utiliza las herramientas de la pestaña INICIO de forma práctica	Observación /Lista de cotejos.
ACTITUD	INDICADORES	INSTRUMENTOS
RESPETO	-Respeto la opinión de sus compañeros.	Lista de cotejos
BIBLIOGRAFÍA	LINKOGRAFÍA	
FUENTE: Computación de primaria internet.	FUENTE:	

Puno, 06 de noviembre del 2017.

Blas Condori Justo Docente del Taller de AIP

BLAS CONDORI JUSTO
DOCENTE DEL AIP

FIRMA O SELLO
SUB DIRECTOR DE LA IEP 70 024
LAYKAKOTA

SESIÓN DE APRENDIZAJE V

I.- DATOS INFORMATIVOS

1.1.- INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: 70 024 del Barrio Laykakota de Puno.
1.2.- GRADO Y SECCIÓN	: A, B, C y D
1.3.- TEMA	: El programa JClíc (SOFTWARE EDUCATIVO)
1.4.- DENOMINACIÓN	: Las partes del ojo en el cuerpo humano.
1.5.- COMPETENCIA DEL AREA MUNDO FÍSICO)	: Comprensión y aplicación de tecnologías JClíc (EL
1.6.- APRENDIZAJE ESPERADO	: Utiliza las herramientas de JClíc
1.7.- DESTREZA	: Identifica, reconoce al comprender usando conocimientos.
1.8.- VALOR	: Respeto y responsabilidad.
1.9.- DOCENTE DE AULA	: Blas Condori Justo.
1.10.- FECHA	: 14 de noviembre del 2017.
1.11.- TIEMPO	: 90 minutos.

II.-SECUENCIA MEETODOLÓGICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO
Actividad de inicio.	<ul style="list-style-type: none">✓ Saludo del docente.✓ Control de asistencia.✓ Recuerdo las normas de convivencia.	<ul style="list-style-type: none">• Nómina de alumnos• Normas de convivencia	5'
Motivación.	<ul style="list-style-type: none">✓ Se realiza mediante un video "las partes externas del ojo". "que la apariencia no es siempre lo que parece"	<ul style="list-style-type: none">• Data• Video.	5'
Recuperación de saberes previos.	Se formula preguntas de forma abierta para los estudiantes: ¿Qué es el ojo de la persona humana? ¿Conoces las partes del ojo?	<ul style="list-style-type: none">• La voz humana.	5'
Generación de conflicto-cognitivo.	Mediante las siguientes interrogantes <ul style="list-style-type: none">✓ ¿Reconoces alguna herramienta para conocer las partes del ojo?✓ ¿Crees que es importante conocer las partes del ojo con la herramienta de JClíc? Seguidamente se indica el propósito de la sesión Propósito: Al finalizar la sesión los estudiantes serán capaces de reconocer y arrastrar las palabras a su lugar sin equivocaciones.	<ul style="list-style-type: none">• Proyector.• Computadora.• Voz humana.	
Construcción del nuevo aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none">✓ Los estudiantes recibirán una orientación de trabajo referente al tema en el cual identificarán las partes del ojo arrastrando las palabras hacia donde le corresponde.✓ Mediante la orientación los estudiantes	<ul style="list-style-type: none">• Proyector.• Computadora.• Voz	35'



	<p>identificarán las partes del ojo y comentarán con el docente respecto al contenido.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ A través de un ejercicio práctico ejecutado por el docente los estudiantes precisarán la importancia del ojo con la ayuda de la herramienta mencionada (JCLIC) para su correcta manipulación. 	<p>humana.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diapositivas 	
<p>Aplicación de lo aprendido.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego los estudiantes ingresaran la figura de las partes del ojo con las palabras que corresponde. ✓ Los estudiantes son evaluados durante todo el proceso de trabajo realizado. ✓ Los estudiantes guardarán su trabajo en la computadora y/o memoria externa. ✓ A manera de repaso los estudiantes realizan las actividades de su libre elección al ejecutar otros trabajos similares. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector. • Computadora. • Voz humana. 	<p>35'</p>
<p>Meta cognición.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños reflexionan sobre lo aprendido a través de las siguientes preguntas. ✓ ¿Qué hemos aprendido? ✓ ¿Cómo hemos aprendido? ✓ ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido? 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector. • Computadora. • Voz humana. 	<p>5'</p>
<p>EVALUACIÓN</p>			
<p>CRITERIOS</p>	<p>INDICADORES</p>	<p>TECNICA/INSTRUMENTOS</p>	
<p>Comprensión y aplicación de tecnologías.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes descubren las partes del ojo como jugando en el programa de JCLic. • Crea y copia de las figuras del ojo de forma práctica. • Utiliza las herramientas de la pestaña INICIO de forma práctica 	<p>Observación /Lista de cotejos.</p>	
<p>ACTITUD</p>	<p>INDICADORES</p>	<p>INSTRUMENTOS</p>	
<p>RESPETO</p>	<p>-Respeta la opinión de sus compañeros.</p>	<p>Lista de cotejos</p>	
<p>BIBLIOGRAFÍA</p>	<p>LINKOGRAFÍA</p>		
<p>FUENTE: Computación de primaria internet.</p>	<p>FUENTE:</p>		

Puno, 14 de noviembre del 2017.

Blas Condori Justo Docente del Taller de AIP

BLAS CONDORI JUSTO
DOCENTE DEL AIP

FIRMA O SELLO
SUB DIRECTOR DE LA IEP 70 024
LAYKAKOTA

SESIÓN DE APRENDIZAJE VI

I.- DATOS INFORMATIVOS

1.1.- INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: 70 024 del Barrio Laykakota de Puno.
1.2.- GRADO Y SECCIÓN	: A
1.3.- TEMA	: El programa JClic (SOFTWARE EDUCATIVO)
1.4.- DENOMINACIÓN	: Escribe los nombres de las imágenes del cuerpo humano.
1.5.- COMPETENCIA DEL AREA MUNDO FÍSICO)	: Comprensión y aplicación de tecnologías JClic (EL MUNDO FÍSICO)
1.6.- APRENDIZAJE ESPERADO	: Utiliza las herramientas de JClic
1.7.- DESTREZA	: Identifica, reconoce al comprender usando conocimientos.
1.8.- VALOR	: Respeto y responsabilidad.
1.9.- DOCENTE DE AULA	: Blas Condori Justo.
1.10.- FECHA	: 17 de noviembre del 2017.
1.11.- TIEMPO	: 90 minutos.

II.-SECUENCIA METODOLÓGICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO
Actividad de inicio.	<ul style="list-style-type: none">✓ Saludo del docente.✓ Control de asistencia.✓ Recuerdo las normas de convivencia.	<ul style="list-style-type: none">• Nómina de alumnos• Normas de convivencia	5'
Motivación.	<ul style="list-style-type: none">✓ Se realiza mediante un video "los sentidos del cuerpo humano". "que la apariencia no es siempre lo que parece"	<ul style="list-style-type: none">• Data• Video.	5'
Recuperación de saberes previos.	Se formula preguntas de forma abierta para los estudiantes: ¿Qué es el programa JClic? ¿Conoces alguna herramienta para identificar con las palabras las imágenes?	<ul style="list-style-type: none">• La voz humana.	5'
Generación de conflicto-cognitivo.	Mediante las siguientes interrogantes <ul style="list-style-type: none">✓ ¿Reconoces alguna herramienta?✓ ¿Crees que es importante conocer la herramienta de JClic, para identificar las imágenes con palabras escritas? Seguidamente se indica el propósito de la sesión. Propósito: Al finalizar la sesión los estudiantes serán capaces de escribir las palabras para identificar las imágenes que se muestran.	<ul style="list-style-type: none">• Proyector.• Computadora.• Voz humana.	
Construcción del nuevo	<ul style="list-style-type: none">✓ Los estudiantes recibirán una orientación de trabajo referente al tema en el cual identificarán la herramienta de reconocer las	<ul style="list-style-type: none">• Proyector.• Computador	35'



aprendizaje.	<p>imágenes con las palabras.</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Mediante la orientación los estudiantes practicarán la identificación con palabras a las imágenes y comentaran con el docente respecto al contenido.✓ A través de un ejercicio práctico ejecutado por el docente los estudiantes precisaran la importancia de la identificación con palabras a las imágenes con la ayuda de la herramienta (JCLIC) para su correcta manipulación.	<p>a.</p> <ul style="list-style-type: none">• Voz humana.• Diapositivas	
Aplicación de lo aprendido.	<ul style="list-style-type: none">✓ Seguidamente los estudiantes ingresarán las imágenes de algunas partes del cuerpo humano en el programa.✓ Los estudiantes son evaluados durante todo el proceso de trabajo realizado.✓ Los estudiantes guardan su trabajo en la computadora y/o memoria externa.✓ A manera de repaso los estudiantes realizan las actividades de su libre elección con la ayuda del docente.	<ul style="list-style-type: none">• Proyector.• Computador <p>a.</p> <ul style="list-style-type: none">• Voz humana.	35'
Meta cognición.	<ul style="list-style-type: none">✓ Los niños reflexionan sobre lo aprendido a través de las siguientes preguntas.✓ ¿Qué hemos aprendido?✓ ¿Cómo hemos aprendido?✓ ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido?✓ ¿Puedo seguir practicando para seguir afianzándome?	<ul style="list-style-type: none">• Proyector.• Computador <p>a.</p> <ul style="list-style-type: none">• Voz humana.	5'



EVALUACIÓN		
CRITERIOS	INDICADORES	TECNICA/INSTRUMENTOS
Comprensión y aplicación de tecnologías.	<ul style="list-style-type: none">Los estudiantes descubren las partes del cuerpo humano en el programa de JClic a través de las palabras.Crea y copia de las imágenes del cuerpo humano de forma práctica.Utiliza las herramientas de la pestaña INICIO de forma práctica.	Observación /Lista de cotejos.
ACTITUD	INDICADORES	INSTRUMENTOS
RESPECTO	-Respeto la opinión de sus compañeros.	Lista de cotejos
BIBLIOGRAFÍA	LINKOGRAFÍA	
FUENTE: Computación de primaria internet.	FUENTE:	

Puno, 16 de noviembre del 2017.

Blas Condori Justo Docente del Taller de AIP

BLAS CONDORI JUSTO
DOCENTE DEL AIP

FIRMA O SELLO
SUB DIRECTOR DE LA IEP 70 024
LAYKAKOTA

SESIÓN DE APRENDIZAJE VII

I.- DATOS INFORMATIVOS

1.1.- INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: 70 024 del Barrio Laykakota de Puno.
1.2.- GRADO Y SECCIÓN	: A
1.3.- TEMA	: El programa JClic (SOFTWARE EDUCATIVO)
1.4.- DENOMINACIÓN	: Identifica las partes del cuerpo humano arrastrando las palabras.
1.5.- COMPETENCIA DEL AREA MUNDO FÍSICO)	: Comprensión y aplicación de tecnologías JClic (EL MUNDO FÍSICO)
1.6.- APRENDIZAJE ESPERADO	: Utiliza las herramientas de JClic
1.7.- DESTREZA	: Identifica, reconoce al comprender usando conocimientos.
1.8.- VALOR	: Respeto y responsabilidad.
1.9.- DOCENTE DE AULA	: Blas Condori Justo.
1.10.- FECHA	: 21 de noviembre del 2017.
1.11.- TIEMPO	: 90 minutos.

II.-SECUENCIA METODOLÓGICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO
Actividad de inicio.	<ul style="list-style-type: none">✓ Saludo del docente.✓ Control de asistencia.✓ Recuerdo las normas de convivencia.	<ul style="list-style-type: none">• Nómina de alumnos• Normas de convivencia	5'
Motivación.	<ul style="list-style-type: none">✓ Se realiza mediante un video "las partes del cuerpo humano (externa)". "que la apariencia no es siempre lo que parece"	<ul style="list-style-type: none">• Data• Video.	5'
Recuperación de saberes previos.	Se formula preguntas de forma abierta para los estudiantes: ¿Se pueden arrastrar las palabras hacia una imagen en el programa JClic? ¿Conoces alguna herramienta de arrastrar las palabras?	<ul style="list-style-type: none">• La voz humana.	5'
Generación de conflicto-cognitivo.	Mediante las siguientes interrogantes <ul style="list-style-type: none">✓ ¿Reconoces alguna herramienta para arrastrar palabras y acertar correctamente?✓ ¿Crees que es importante conocer la herramienta de JClic, para esta actividad? Seguidamente se indica el propósito de la sesión. Propósito: Al finalizar la sesión los estudiantes serán capaces de realizar la actividad programada arrastrando las palabras y colocar	<ul style="list-style-type: none">• Proyector.• Computador a.• Voz humana.	

	en el lugar que le corresponde "La Estructura del Cuerpo Humano".		
Construcción del nuevo aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes recibirán una orientación de trabajo referente al tema en el cual identificarán las partes del Cuerpo Humano arrastrando las palabras. ✓ Mediante la orientación los estudiantes identificarán el Cuerpo Humano arrastrando las palabras para colocar a su lugar que corresponde y comentaran con el docente sobre el tema en el contenido. ✓ A través de un ejercicio práctico ejecutado por el docente los estudiantes precisaran con arrastrar las palabras sobre el Cuerpo Humano, identificando la herramienta (JCLIC) para su correcta manipulación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector. • Computadora. • Voz humana. • Diapositivas 	35'
Aplicación de lo aprendido.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego los estudiantes identificarán las imágenes de las partes del cuerpo humano en el programa JCLic. ✓ Los estudiantes son evaluados durante todo el proceso de trabajo realizado. ✓ Se les pide a los estudiantes guardar su trabajo en la computadora y/o memoria externa. ✓ A manera de repaso los estudiantes realizan las actividades de su libre elección. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector. • Computadora. • Voz humana. 	35'
Meta cognición.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños reflexionan sobre lo aprendido a través de las siguientes preguntas. ✓ ¿Qué hemos aprendido? ✓ ¿Cómo hemos aprendido? ✓ ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido? 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector. • Computadora. • Voz humana. 	5'



EVALUACIÓN		
CRITERIOS	INDICADORES	TECNICA/INSTRUMENTOS
Comprensión y aplicación de tecnologías.	<ul style="list-style-type: none">Los estudiantes descubren las partes del cuerpo humano en el programa de JClick arrastrando las palabras donde les corresponde.Crea y copia de las imágenes del cuerpo humano de forma práctica.Utiliza las herramientas de la pestaña INICIO de forma práctica	Observación /Lista de cotejos.
ACTITUD	INDICADORES	INSTRUMENTOS
RESPECTO	-Respeto la opinión de sus compañeros.	Lista de cotejos
BIBLIOGRAFÍA	LINKOGRAFÍA	
FUENTE: Computación de primaria internet.	FUENTE:	

Puno, 20 de noviembre del 2017.

Blas Condori Justo Docente del Taller de AIP

BLAS CONDORI JUSTO
DOCENTE DEL AIP

FIRMA O SELLO
SUB DIRECTOR DE LA IEP 70 024
LAYKAKOTA

SESIÓN DE APRENDIZAJE VIII

I.- DATOS INFORMATIVOS

1.1.- INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: 70 024 del Barrio Laykakota de Puno.
1.2.- GRADO Y SECCIÓN	: A
1.3.- TEMA	: El programa JClic (SOFTWARE EDUCATIVO)
1.4.- DENOMINACIÓN	: La estructura del esqueleto humano.
1.5.- COMPETENCIA DEL AREA MUNDO FÍSICO)	: Comprensión y aplicación de tecnologías JClic (EL
1.6.- APRENDIZAJE ESPERADO	: Utiliza las herramientas de JClic
1.7.- DESTREZA	: Identifica, reconoce al comprender usando conocimientos.
1.8.- VALOR	: Respeto y responsabilidad.
1.9.- DOCENTE DE AULA	: Blas Condori Justo.
1.10.- FECHA	: 24 de noviembre del 2017.
1.11.- TIEMPO	: 90 minutos.

II.-SECUENCIA METODOLÓGICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO
Actividad de inicio.	<ul style="list-style-type: none">✓ Saludo del docente.✓ Control de asistencia.✓ Recuerdo las normas de convivencia.	<ul style="list-style-type: none">• Nómina de alumnos• Normas de convivencia	5'
Motivación.	<ul style="list-style-type: none">✓ Se realiza mediante un video "el esqueleto humano". "que la apariencia no es siempre lo que parece"	<ul style="list-style-type: none">• Data• Video.	5'
Recuperación de saberes previos.	Se formula preguntas de forma abierta para los estudiantes: ¿Cómo será la estructura del esqueleto humano JClic? ¿Conoces alguna herramienta de rompecabezas?	<ul style="list-style-type: none">• La voz humana.	5'
Generación de conflicto-cognitivo.	Mediante las siguientes interrogantes <ul style="list-style-type: none">✓ ¿Reconoces alguna herramienta para armar rompecabezas del esqueleto humano?✓ ¿Crees que es importante conocer la herramienta de JClic en el armado de rompecabezas? Seguidamente se indica el propósito de la sesión Propósito: Al finalizar la sesión los estudiantes serán capaces de construir el rompecabezas del esqueleto humano.	<ul style="list-style-type: none">• Proyector.• Computadora.• Voz humana.	
Construcción del nuevo	<ul style="list-style-type: none">✓ Los estudiantes recibirán una orientación de trabajo referente al tema en el cual	<ul style="list-style-type: none">• Proyector.• Computador	35'



aprendizaje.	<p>identificaran la herramienta del armado del esqueleto humano.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mediante la orientación los estudiantes identificaran el programa JClic para armar el cuerpo humano y comentarán con el docente respecto al contenido. ✓ A través de un ejercicio práctico ejecutado por el docente los estudiantes precisarán la importancia del rompecabezas, identificando la herramienta del (JClic) para su correcta manipulación. 	<p>a.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Voz humana. • Diapositivas 	
Aplicación de lo aprendido.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes ingresarán las imágenes de las partes del esqueleto humano en el programa. ✓ Los estudiantes son evaluados durante todo el proceso de trabajo realizado. ✓ Se les pide a los estudiantes guardar su trabajo en la computadora y/o memoria externa. ✓ A manera de repaso los estudiantes realizan las actividades de su libre elección, en armar otras rompecabezas referidos al cuerpo humano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector. • Computador a. • Voz humana. 	35'
Meta cognición.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños reflexionan sobre lo aprendido a través de las siguientes preguntas. ✓ ¿Qué hemos aprendido? ✓ ¿Cómo hemos aprendido? ✓ ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido? ✓ ¿Puedo elaborar otras rompecabezas? 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector. • Computador a. • Voz humana. 	5'



EVALUACIÓN		
CRITERIOS	INDICADORES	TECNICA/INSTRUMENTOS
Comprensión y aplicación de tecnologías.	<ul style="list-style-type: none">Los estudiantes descubren las formas de armar el esqueleto humano en el programa de JClic.Crea y copia algunas imágenes para armarlas rompecabezas referidos al cuerpo humano de forma práctica.Utiliza las herramientas de la pestaña inicio de forma práctica	Observación /Lista de cotejos.
ACTITUD	INDICADORES	INSTRUMENTOS
RESPECTO	-Respeto la opinión de sus compañeros.	Lista de cotejos
BIBLIOGRAFÍA	LINKOGRAFÍA	
FUENTE: Computación de primaria internet.	FUENTE:	

Puno, 23 de noviembre del 2017.

Blas Condori Justo Docente del Taller de AIP

BLAS CONDORI JUSTO
DOCENTE DEL AIP

FIRMA O SELLO
SUB DIRECTOR DE LA IEP 70 024
LAYKAKOTA

SESIÓN DE APRENDIZAJE IX

I.- DATOS INFORMATIVOS

1.1.- INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: 70 024 del Barrio Laykakota de Puno.
1.2.- GRADO Y SECCIÓN	: A
1.3.- TEMA	: El programa JClíc (SOFTWARE EDUCATIVO)
1.4.- DENOMINACIÓN	: La estructura del cuerpo humano.
1.5.- COMPETENCIA DEL AREA MUNDO FÍSICO)	: Comprensión y aplicación de tecnologías JClíc (EL
1.6.- APRENDIZAJE ESPERADO	: Utiliza las herramientas de JClíc
1.7.- DESTREZA	: Identifica, reconoce al comprender usando conocimientos.
1.8.- VALOR	: Respeto y responsabilidad.
1.9.- DOCENTE DE AULA	: Blas Condori Justo.
1.10.- FECHA	: 16 al 20 de octubre del 2017.
1.11.- TIEMPO	: 90 minutos.

II.-SECUENCIA MEETODOLÓGICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO
Actividad de inicio.	<ul style="list-style-type: none">✓ Saludo del docente.✓ Control de asistencia.✓ Recuerdo las normas de convivencia.	<ul style="list-style-type: none">• Nómina de alumnos• Normas de convivencia	5'
Motivación.	<ul style="list-style-type: none">✓ Se realiza mediante un video "alimentos básicos". "que la apariencia no es siempre lo que parece"	<ul style="list-style-type: none">• Data• Video.	5'
Recuperación de saberes previos.	Se formula preguntas de forma abierta para los estudiantes: ¿Qué es el programa JClíc? ¿Conoces alguna herramienta del Software Educativo?	<ul style="list-style-type: none">• La voz humana.	
Generación de conflicto-cognitivo.	Mediante las siguientes interrogantes <ul style="list-style-type: none">✓ ¿Reconoces alguna herramienta?✓ ¿Crees que es importante conocer la herramienta de JClíc? Seguidamente se indica el propósito de la sesión Propósito: Al finalizar la sesión los estudiantes serán capaces de reconocer la presentación del Software Educativo, "La Estructura del Cuerpo Humano"	<ul style="list-style-type: none">• Proyector.• Computadora.• Voz humana.	5'
Construcción del nuevo aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none">✓ Los estudiantes recibirán una orientación de trabajo referente al tema en el cual identificarán la herramienta de la Estructura	<ul style="list-style-type: none">• Proyector.• Computadora.	35'



	<p>del Cuerpo Humano.</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Mediante la orientación los estudiantes identificarán la herramienta del Estructura del Cuerpo Humano y comentarán con el docente respecto al contenido.✓ A través de un ejercicio práctico ejecutado por el docente los estudiantes precisarán la importancia del Cuerpo Humano, identificando la herramienta mencionada (JCLIC) para su correcta manipulación.	<ul style="list-style-type: none">• Voz humana.• Diapositivas	
Aplicación de lo aprendido.	<ul style="list-style-type: none">✓ Luego los estudiantes ingresarán la figura de las partes del cuerpo humano en el programa.✓ Los estudiantes son evaluados durante todo el proceso de trabajo realizado.✓ Se les pide a los estudiantes guardar su trabajo en la computadora y/o memoria externa.✓ A manera de repaso los estudiantes realizan las actividades de su libre elección.	<ul style="list-style-type: none">• Proyector.• Computadora.• Voz humana.	35'
Meta cognición.	<ul style="list-style-type: none">✓ Los niños reflexionan sobre lo aprendido a través de las siguientes preguntas.✓ ¿Qué hemos aprendido?✓ ¿Cómo hemos aprendido?✓ ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido?	<ul style="list-style-type: none">• Proyector.• Computadora.• Voz humana.	5'



EVALUACIÓN		
CRITERIOS	INDICADORES	TECNICA/INSTRUMENTOS
Comprensión y aplicación de tecnologías.	<ul style="list-style-type: none">Los estudiantes descubren las partes del cuerpo humano en el programa de JClic.Crea y copia de las figuras del cuerpo humano de forma práctica.Utiliza las herramientas de la pestaña INICIO de forma práctica	Observación /Lista de cotejos.
ACTITUD	INDICADORES	INSTRUMENTOS
RESPECTO	-Respeto la opinión de sus compañeros.	Lista de cotejos
BIBLIOGRAFÍA	LINKOGRAFÍA	
FUENTE: Computación de primaria internet.	FUENTE:	

Puno, 16 de octubre del 2017.

Blas Condori Justo Docente del Taller de AIP

BLAS CONDORI JUSTO
DOCENTE DEL AIP

FIRMA O SELLO
SUB DIRECTOR DE LA IEP 70 024
LAYKAKOTA



FOTOGRAFÍAS DE LAS CLASES COMPARTIDAS CON LOS ALUMNOS DEL 4TO GRADO

